GH. SERGIU

Să învățăm metodic ȘAHUL



EDITURA
TINERETULUI

CULTURA FIZICĂ ȘI SPORT

SĂ ÎNVĂŢĂM METODIC ŞAHUL

GH. SERGIU

SĂ ÎNVĂŢĂM METODIC ŞAHUL

EDIŢIA a II-a
REVĂZUTĂ ŞI ADĂUGITĂ

1955
EDITURA TINERETULUI
CULTURĂ FIZICĂ ŞI SPORT

Coperta: *Melanie Schmidt*

INTRODUCERE

Literatura șahului este foarte bogată. Incepînd cu manuscrisul arab al lui Al Adli, datînd din veacul al IX-lea, ea conține mii de lucrări de toate felurile, de la manualul pentru începători pînă la tratatele cele mai complicate, accesibile doar jucătorilor cu tehnică avansată. Marea majoritate a cărților de șah a apărut la sfîrșitul secolului al XIX-lea și începutul celui de al XX-lea, cînd mișcarea șahistă a început să se dezvolte și să ia forme organizate. Astăzi în fruntea literaturii șahiste mondiale se află Uniunea Sovietică, atît din punctul de vedere al calității lucrărilor, cît și din acela al numărului titlurilor și tirajelor lor.

Nivelul calitativ al literaturii șahiste a crescut în raport direct cu forța medie a jucătorilor. Foarte multă vreme însă, cărțile de șah se mărgineau la încercări — unele destul de reușite — de a explica fazele partidei de șah, în special deschiderea, fără a se putea ridica însă la formularea unui sistem bazat pe principiile fundamentale ale jocului, care să poată fi aplicabil în orice situație.

Prima încercare de a rezolva această problemă a făcut-o Philidor, la sfîrșitul secolului al XVIII-lea și cartea sa „Analyse du jeu des Echecs" a constituit multă vreme baza teoriei șahului. Spre sfîrșitul secolului al XIX-lea însă, „Analysa" lui Philidor a început să se arate insuficientă față de creșterea forței generale de joc. Campionul mondial Steinitz, un jucător dotat cu un spirit metodic excepțional, a fost primul care a reușit să formuleze și să sistematizeze principiile teoriei șahiste în cadrul unui ansamblu general omogen. Continuatorul lui Steinitz, Tarrasch, a desăvîrșit opera predecesorului său, creînd așa numita școală clasică.

Dar atît Steinitz cît și Tarrasch au fost înclinați spre dogmatism, spre o rigiditate prea mare în concepții, care frîna în bună măsură avîntul creator. Exagerările teoriilor lui Steinitz și Tarrasch au fost combătute cu mult temei de către fondatorul școalei șahiste ruse, M. I. Cigorin, care a apărat, atît în practică — în meciurile sale cu Steinitz și Tarrasch — cît și teoretic, — în nenumărate cronici și articole în revistele de șah ale timpului, o concepție mai elastică asupra luptei în partida de șah. Acceptînd fondul valabil al ideilor lui Steinitz, Cigorin

a demonstrat că în afara principiilor generale, o importanță hotărîtoare o are în șah judecarea concretă a situației, calculul precis al variantelor, în care joacă un mare rol puterea de creație a jucătorului.

Controversa principială dintre Steinitz și Cigorin a marcat o etapă deosebit de importantă în dezvoltarea concepțiilor moderne asupra șahului. Datorită lui Cigorin teoria lui Steinitz a fost revizuită și îmbunătățită. Urmașii lui Cigorin, marii șahiști ruși A. Alehin, A. Nimzovici și A. Rubinstein au înlăturat definitiv dogmatismul „școlii clasice". Lucrările lui Alehin: „Partidele mele cele mai bune" și „Pe drumul spre campionatul lumii", ca și lucrările lui Nimzovici „Blocada" și „Sistemul meu", au adus contribuții noi și valoroase în teoria șahului.

Șahiștii sovietici au jucat un rol hotărîtor în îmbogățirea teoriei șahului și în deschiderea de drumuri noi spre realizarea într-o formă cît mai desăvîrșită a ideii cigoriniene a creației în șah.

Acest fapt nu este întîmplător, el se datorește condițiilor noi în care se dezvoltă șahul în societatea socialistă.

Regimul sovietic a deschis în fața șahului, ca în toate domeniile culturii și sportului, perspective nelimitate. Șahiștii sovietici, înconjurați de grija Partidului și Guvernului sovietic, au căpătat posibilități deosebite pentru dezvoltarea lor creatoare.

Prețuind aceste condiții, șahiștii sovietici își cunosc răspunderea: pentru ei șahul a devenit o chestiune de interes general.

Tocmai de aceea șahul n-a fost niciodată studiat cu atîta seriozitate, cu atîta energie și interes, cum e studiat de către șahiștii sovietici. Continuînd tradițiile școalei șahiste ruse, ei au ridicat școala șahistă sovietică pe o treaptă necunoscută încă în istoria șahului. Vorbind despre principiile școlii șahiste sovietice, campionul mondial Botvinnik spune: „Mai înainte de orice este vorba despre atitudinea științifică față de șah. Prin aceasta se subînțelege atitudinea realistă față de șah și atitudinea critică față de creație, față de propria muncă. Acestea au devenit un principiu. De aceea maeștrii sovietici se află fără încetare în căutare de lucruri noi, deschizînd alte drumuri în domeniul teoriei și practicii șahului".

Această nouă concepție asupra șahului a adus șahiștilor sovietici performanțe minunate. In domeniul practic ei au cucerit treptat întîietatea mondială: titlurile de campioni mondiali sînt deținute de M. Botvinnik și Elisabeta Bîkova. In toate marile concursuri, reprezentanții șahului sovietic se clasează pe primele locuri, iar în întîlnirile pe echipe, Uniunea Sovietică a obținut victorii concludente, învingînd la scor cele mai bune echipe din lume, Argentina și S.U.A. și cîștigînd, în 1952 și 1954, „turneul națiunilor".

In domeniul teoretic, nenumărate lucrări de valoare au marcat evoluția noilor idei ale școlii șahiste sovietice „Mittelspiel" de Romanovski, „Atacul" de Panov, „Teoria deschiderilor în șah" de Keres,

„Partidele alese" ale lui Botvinnik şi Smislov, „Viaţa şi opera lui M. I. Cigorin" de Grekov, cărţile marilor turnee internaţionale de la Moscova 1935, 1936 şi 1947, ca şi cărţile campionatelor U.R.S.S. sînt numai cîteva dintre cele mai importante titluri de lucrări de şah apărute în Uniunea Sovietică. Multe dintre ele au fost traduse în limbi străine, exercitînd o influenţă considerabilă asupra progresului şahului.

Şahiştii sovietici sînt creatorii concepţiei complexe şi profunde a luptei şahiste.

Concepţia aceasta porneşte de la premiza că şahul reprezintă în fond o luptă de un dinamism surprinzător, în care cei doi adversari caută tot timpul să rupă un echilibru de forţe, existent la începutul partidei. Lupta aceasta, — în care mintea se află într-o continuă încordare, căutînd tot timpul soluţia justă, combătînd ideile adversarului, făcînd mereu apel la cunoştinţe căpătate prin studiu, la ingeniozitate, imaginaţie, raţionament — constituie, de fapt, toată frumuseţea şahului şi, în acelaşi timp, incontestabila lui valoare.

Ca în orice luptă, şi în şah omul face apel la tot ce-i poate acorda o superioritate asupra adversarului, la tot ce poate constitui un mijloc de obţinere a victoriei. Teoria şahului reprezintă studiul metodic al tuturor acestor mijloace de luptă.

Orice jucător de şah care vrea să progreseze, nu se poate lipsi de studiul teoriei. In stadiul actual de dezvoltare a şahului se poate chiar afirma că fără studiul teoriei nici un jucător — cu extrem de rare excepţii — nu poate depăşi forţa categoriei a II-a. Aceasta explică de ce aproape toţi jucătorii tineri caută să studieze teoria. Lucrul acesta trebuie însă făcut în mod metodic, pornind de la simplu spre complicat, de la noţiuni de bază solid însuşite spre complexul pe care-l reprezintă teoria modernă a şahului. Prin noţiuni de bază nu trebuie să se înţeleagă regulile jocului şi nici cunoştinţele simple ale jucătorului începător. Noţiunile de bază la care ne referim constau în cunoaşterea şi putinţa de apreciere comparativă în diferitele stadii ale partidei, a elementelor constitutive ale şahului: forţele (figurile şi pionii), spaţiul (valoarea relativă a cîmpurilor tablei de şah) şi timpul (valoarea relativă a alternanţei mutărilor).

Odată aceste noţiuni de bază însuşite, jucătorul poate trece mai departe. Putînd aprecia comparativ dacă o poziţie oarecare este echilibrată sau nu — şi în acest din urmă caz, care din părţi stă mai bine — el poate trece la studiul principiilor strategiei şahului. Din acest moment ritmul dezvoltării jucătorului se accelerează, căci însuşindu-şi fundamentele jocului poziţional, el poate judeca poziţia cu mai multă adîncime şi în acelaşi timp învaţă să schiţeze planuri de joc corespunzătoare realităţilor obiective ale poziţiei. Ultima etapă a evoluţiei sale o constituie ştiinţa realizării planurilor strategice, adică tactica.

Nu este locul aci să ne oprim prea mult asupra valorii relative a strategiei şi tacticii în şah. Este necesar însă să arătăm că toţi jucă-

torii, fără excepție, încep să joace șah pe baze tactice, primele mici combinații, cursele, fiind formele cele mai simple ale tacticii în șah. Abia mult mai tîrziu, cînd stăpînește noțiunile de bază despre care am vorbit înainte, jucătorul începe să cunoască și să aplice strategia. Cum am spus mai sus, tactica servește realizării practice a planurilor strategice. Or, manevrele tactice clasice sînt mult mai bine înțelese atunci cînd scopul strategic pentru care sînt efectuate este clar, decît atunci cînd ele sînt studiate separat. Afară de aceasta, trebuie făcută o deosebire între manevrele tactice simple, pe care le cunoaște orice jucător care a trecut de faza primelor începuturi, și manevrele tactice complicate, cuprinzînd combinații greu de văzut și care — conform teoriei lui Steinitz — constituie concluzia logică a unui plan strategic just și bine executat.

Un cuvînt mai trebuie spus despre absența completă a studiului variantelor de deschidere în această carte. Domeniul acesta al teoriei șahului a fost evitat, deoarece el este mult prea vast și presupune în același timp o forță de joc destul de apreciabilă din partea jucătorilor. Trebuie combătută tendința unora dintre jucătorii noștri tineri de a învăța pe de rost zeci de variante de deschidere, pe care nu le aprofundează, — cu speranța de a-l „prinde" pe adversar și a cîștiga ușor partida cu știința „din carte". Nu aceasta este calea cea bună. Teoria deschiderilor trebuie desigur cunoscută și aprofundarea ei duce la o creștere sensibilă a forței de joc, cu condiția însă ca jucătorul respectiv să înțeleagă rostul mutărilor din variantele pe care le joacă, să cunoască ideile strategice ale deschiderii respective și să fie capabil să folosească în jocul de mijloc un avantaj oarecare obținut. Lucrul acesta însă nu este posibil decît atunci cînd există o bază suficientă de cunoștințe de strategie și tactică.

Cartea de față își propune să contribuie tocmai la ridicarea din acest punct de vedere a jucătorilor noștri. Ea conține o expunere simplă a celor mai importante noțiuni de strategie și tactică, bazate pe exemple din practica maeștrilor. Nevoia de a condensa un material destul de vast într-un spațiu nu prea mare a făcut pe autor să aleagă numai exemplele cele mai sugestive, lăsînd la o parte materialul complimentar. Cu toate acestea, autorul speră că a reușit să fie destul de clar și că astfel „Să învățăm metodic șahul" va putea fi un ajutor însemnat în dezvoltarea mișcării șahiste din țara noastră.

CAPITOLUL I

NOŢIUNILE DE BAZĂ

După cum se ştie, şahul se joacă pe o tablă cu 64 de pătrate albe şi negre, cu ajutorul unor figuri (de asemenea albe şi negre — în număr egal), pe care fiecare dintre jucători le deplasează alternativ, conform unor reguli precise.

Elementele fundamentale ale şahului sînt deci următoarele:

1. **Spaţiul** — reprezentat de tabla de şah, pe suprafaţa căreia se mişcă figurile. De remarcat că spaţiul şahului nu are decît două dimensiuni.

2. **Figurile** — repartizate egal la începutul jocului între cei doi adversari, dar avînd valori neegale.

3. **Timpul** — un element foarte important, determinat de alternanţa regulată a mutărilor albe şi negre de-a lungul partidei. Este important de notat — şi asupra acestui lucru vom reveni — că nu este vorba despre timpul de gîndire al celor doi jucători sau despre durata partidei, ci despre numărul **real** de mutări care se efectuează.

Să examinăm pe rînd aceste trei elemente. O imagine clară asupra valorii şi importanţei lor este absolut necesară pentru a permite jucătorului o primă apreciere obiectivă a diferitelor poziţii, dîndu-i astfel posibilitatea de a putea trece la studiul principiilor strategice ale şahului.

I. SPAŢIUL

Dacă am privi tabla de şah ca pe o simplă figură geometrică, desigur ar trebui să considerăm toate cele 64 de pătrate ca avînd valoare egală. Datorită însă prezenţei figurilor, cîmpurile tablei de şah au valori diferite.

Majoritatea jucătorilor (chiar începătorii) au făcut fără îndoială, observaţia că raza de acţiune a figurilor se măreşte cu cît sînt aşezate pe un cîmp mai central şi scade pe măsură ce sînt mai aproape de marginea tablei (numai turnul face excepţie).

Luaţi de exemplu un cal şi aşezaţi-l pe un cîmp în centrul tablei, el va putea sări pe opt căsuţe diferite. Acelaşi cal, postat în unul din cele patru colţuri, nu mai are decît două căsuţe pe care se poate deplasa. Raza lui de acţiune s-a micşorat la un sfert. Deci, figurile au o rază de acţiune mai mare aflîndu-se în centrul tablei şi deci, din acest punct de vedere, **cîmpurile centrale au o valoare mai mare decît celelalte**. Valoarea cîmpurilor descreşte cu cît sînt mai aproape de marginea tablei şi mai ales de colţuri. In diagrama 1 se poate vedea această descreştere de valoare exprimată în cifre, pe principiul următor: fiecare cifră reprezintă numărul total de căsuţe pe care poate muta o damă aşezată pe acel cîmp, plus (pentru o

mai exactă apreciere) numărul de căsuțe pe care poate muta un cal așezat tot pe același cîmp. Astfel, de exemplu, o damă instalată pe cîmpul central e5 (în careul cel mai mic al diagramei), poate muta pe orice cîmp de pe coloana „E" (deci pe 7 cîmpuri, pe orizontala a 5-a (alte 7 cîmpuri), pe diagonala a1—h8 (7 cîmpuri) și pe diagonala h2—b8 (alte 6 cîmpuri),

1

	a	b	c	d	e	f	g	h	
8	23	24		25			24	23	8
7	24	27		29			27	24	7
6				33					6
5	25	29	33	35		33	29	25	5
4									4
3				33					3
2	24	27		29			27	24	2
1	23	24		25			24	23	1
	a	b	c	d	e	f	g	h	

deci în total pe 27 de cîmpuri. La acestea se adună cele opt căsuțe pe care poate muta un cal care ar sta la e5, ceea ce dă un total de 35 cîmpuri. Aceeași damă așezată pe cîmpul h1 nu mai poate muta decît pe 21 de cîmpuri, iar calul numai pe 2. Diferența de valoare între cîmpurile e5 și h1 este evidentă și ea trebuie avută tot timpul în vedere în cursul unei partide. **O figură prost plasată, pe un cîmp la marginea tablei, face să scadă sensibil forța de luptă a ansamblului pieselor și permite adversarului să realizeze o superioritate de forțe în centru.**

Aceasta este regula generală și ea rămîne valabilă chiar și atunci cînd acțiunea decisivă se desfășoară pe unul din flancuri. Principiul clasic spune că nici un atac de flanc nu poate reuși dacă atacatorul nu stăpînește centrul (sau centrul să fie blocat). De asemenea, împotriva unui atac de flanc, cea mai bună ripostă o constituie o contraacțiune în centru. Desigur, se poate întîmpla ca la un anumit moment al partidei, un cîmp necentral să prezinte o valoare deosebită, datorită configurației speciale a pionilor și figurilor. In astfel de cazuri (care sînt destul de frecvente), poziția trebuie judecată conform principiilor strategice de care ne vom ocupa mai tîrziu.

LUPTA PENTRU STĂPÎNIREA CENTRULUI

Una dintre cele mai importante probleme în legătură cu centrul este lupta pentru ocuparea lui. Cum este și natural, această luptă se desfășoară, în majoritatea cazurilor, în prima fază a partidei, adică în deschidere. Și în jocul de mijloc sau în final centrul este disputat, dar de obicei este vorba despre un anumit cîmp central, pentru care se dă lupta.

In deschidere, conform concepției clasice (Tarrasch), fiecare din părți trebuie să tindă să ocupe sau să controleze cu pionii și figurile proprii, cele mai valoroase cîmpuri centrale (d4, e4, respectiv d5 și e5; acest careu reprezintă centrul propriu-zis, în timp ce careul c3—c6—f6—f3 reprezintă „centrul larg", ale cărui cîmpuri sînt ceva mai puțin valoroase) și în general să-și dezvolte forțele în așa fel, încît acțiunea lor să se îndrepte spre centru.

Principiile acestea sînt astăzi în mod general acceptate. Spre deosebire însă de ceea ce credea Tarrasch [1]), în

---

[1]) Dr. Tarrasch (1862—1933), unul dintre marii jucători de la sfîrșitul secolului trecut, a fost continuatorul lui Steinitz și fondatorul „școlii clasice".

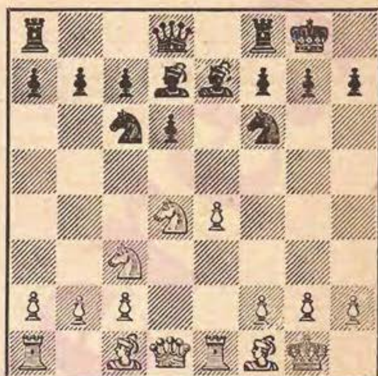
domeniul aplicării lor există mai multe metode, dintre care unele par să contrazică (în aparență) regulile clasice. Aceste metode diferite de luptă pentru centru s-au născut din soluționarea diferită a celor două probleme principale care se pun în legătură cu ocuparea centrului și anume: a) ce este preferabil: ocuparea centrului cu pioni sau cu figuri? și b) centrul trebuie ocupat imediat sau ocuparea lui poate fi întîrziată? La aceste două chestiuni, răspunsul școlii clasice era categoric: centrul se ocupă cu pioni și lucrul acesta trebuie făcut cît mai repede cu putință.

Exemple de dezvoltare conform acestei metode sînt foarte numeroase, deoarece ea este cel mai ușor de aplicat. Astfel, în varianta principală a Gambitului Damei (atacul Rubinstein): **1. d4 d5 2. c4 e6 3. Cc3 Cf6 4. Ng5 Ne7 5. e3 0—0 6. Cf3 Cbd7 7. Tc1 c6 8. Nd3 d:c4 9. N:c4 Cd5 10. N:e7 D:e7 11. 0—0 C:c3 12. T:c3 e5 13. d:e5 C:e5 14. C:e5 D:e5 15. f4** — întreaga luptă se dă în jurul cîmpurilor centrale și ea continuă în jocul de mijloc, albul căutînd să folosească mica lui superioritate în centru pentru a organiza un atac pe flancul regelui.

In Partida Spaniolă: **1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Nb5** albul caută să ajungă în avantaj ocupînd cîmpul central d4. Avantajul pe care tinde să-l obțină albul se vede cel mai bine în varianta Steinitz, în care după **3... d6 4. d4 Nd7 5. Cc3 Cf6 6. 0—0 Ne7 7. Te1 e:d4 8. C:d4 0—0 9. Nf1** se ajunge la poziția din diagrama 2, în care superioritatea albului în centru este indiscutabilă.

De obicei însă, cînd de ambele părți se aplică în mod corect metoda clasică de dezvoltare, rezultatul este o oarecare simplificare a poziției, ceea ce duce la joc egal. Albul nu păstrează din avantajul primei mutări decît o mică inițiativă, în majoritatea cazurilor insuficientă pentru cîștig. De aceea unii jucători au încercat să complice lupta pentru ocuparea centrului. Nimzovici, Reti și Alehin, iar mai tîrziu Smîslov, au demonstrat că ocuparea imediată și numai cu pioni a centrului nu este obligatorie și că

2



de multe ori **controlul** asupra centrului este mai valoros decît ocuparea lui.

In practică aceste idei au dat naștere cîtorva deschideri noi (Deschiderea Reti, Apărarea Alehin) și multor sisteme noi de joc în deschideri cunoscute (varianta Smîslov în Apărarea Grünfeld, în care fie albul, fie negrul, lasă pe adversar să ocupe centrul (cu pionii), după care îi atacă și eliminîndu-i instalează în centru figurile sau pionii proprii.

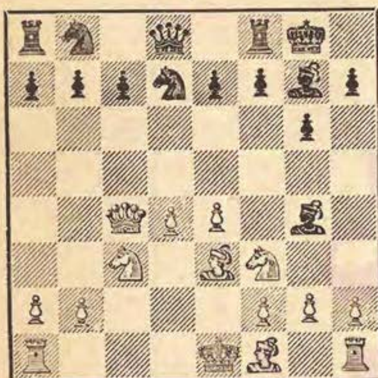
Tipică pentru această metodă este Deschiderea Reti: **1. Cf3 d5 2. c4 e6 3. b3 Cf6 4. Nb2 Ne7 5. g3 0—0 6. Ng2** și acum albul va continua jocul în raport cu mutările negrului, cu d2—d4 sau d2—d3 și e2—e4.

In Apărarea Alehin, negrul face trei mutări cu aceeași figură în deschidere (lucru condamnat de Tarrasch): **1. e4 Cf6 2. e5 Cd5 3. c4 Cb6 4. d4 d6 5. f4 d:e5 6. f:e5 Cc6** pentru a atrage pe alb să-și formeze un centru de pioni avansați. Cum a demonstrat practica, acest centru de pioni

este vulnerabil și negrul il poate ataca destul de ușor. De aceea teoria modernă recomandă pentru alb să împingă numai doi pioni în această deschidere (1. e4 Cf6 2. e5 Cd5 3. d4 d6 4. Cf3 Ng4 5. Ne2) formînd un centru mai ușor de apărat.

Caracteristic ideilor moderne de joc, împotriva unui centru de pioni puternic, este sistemul lui Smîslov în Apărarea Grünfeld. După **1. d4 Cf6 2. c4 g6 3. Cc3 d5 4. Cf3 Ng7 5. Db3** negrul părăsește poziția centrală de la

3



d5 prin 5... d:c4 6. D:c4 0—0 7. e4 Ng4 8. Ne3 permițînd albului să-și formeze un centru de pioni ideal (conform concepției clasice). Cum s-a văzut însă in numeroase partide jucate cu această variantă, după 8... Cf6—d7! (vezi diagrama 3) negrul capătă un joc superior de figuri și are mari șanse de a sfărîma centrul de pioni al albului, prin c7—c5.

Problema figurilor sau pionilor în centru este mai greu de rezolvat, soluția depinzînd de cele mai multe ori de caracteristicile fiecărei poziții în parte. Totuși, în general prezența pionilor în centru este necesară, căci ei servesc drept puncte de sprijin figurilor, care altfel ar putea fi ușor alungate de către pionii adversarului.

Rezumînd în cartea sa „Moștenirea șahistă a lui Alehin" concepțiile fostului campion mondial asupra acestei probleme, Kotov scrie:

„.... Ca și toți maeștrii șahului Alehin își dădea foarte bine seama de forța unui centru de pioni, atunci cînd este susținut de figuri și solid apărat... Insă, prețuind mult centrul de pioni, el (Alehin) nu separa această apreciere de aprecierea poziției în general. Problema dacă centrul trebuie ocupat cu pionii sau dacă lucrul acesta trebuie evitat, era rezolvată de Alehin numai pe baza aprecierii tuturor factorilor poziției la care s-a ajuns" (A. Kotov, „Moștenirea șahistă a lui Alehin", pag. 59).

Rezumînd cele de mai sus, se poate trage următoarea concluzie: lupta pentru ocuparea sau controlul cîmpurilor centrale este deosebit de importantă. Ea se începe în deschidere și continuă (cu mai mică intensitate) în toate fazele partidei. In ceea ce privește metodele ce se utilizează în această luptă, ele sînt variate și de multe ori se combină între ele. Principiile clasice rămîn valabile, dar în aplicarea lor trebuie să se țină tot timpul seama de **vulnerabilitatea** centrului, adică de posibilitățile eventuale ca formațiile de pioni centrale să fie atacate și distruse.

CÎTEVA EXEMPLE PRACTICE ASUPRA LUPTEI PENTRU CENTRU

Desigur, fiecare partidă de șah prezintă într-o măsură mai mică sau mai mare diferite aspecte ale luptei pentru centru. Studierea din acest punct de vedere a partidelor maeștrilor, prezintă un mare interes și contribuie foarte mult la creșterea forței de joc. Pentru a ajuta pe cititor în acest studiu, dăm mai jos cîteva exemple caracteristice, ilustrînd temele princi-

pale ale luptei pentru centru, aşa cum sînt ele tratate în partidele turneelor moderne.

Vom începe cu o temă clasică: **centrul de pioni mobil şi puternic susţinut**, care rezultă de obicei în urma unui joc inexact al adversarului în deschidere. Există nenumărate exemple pe această temă. In special în a doua jumătate a secolului XIX, cînd tehnica jocului în deschidere era mai slabă, jucători mari ca Morphy, Andersen, Cigorin, Tarrasch, au cîştigat numeroase partide frumoase folosind forţa de străpungere pe care o reprezintă un astfel de centru. Partidele care urmează ne prezintă doi reprezentanţi ai şahului modern, Alehin şi Smîslov, aplicînd cu neîntrecută măiestrie principiile clasice asupra centrului de pioni.

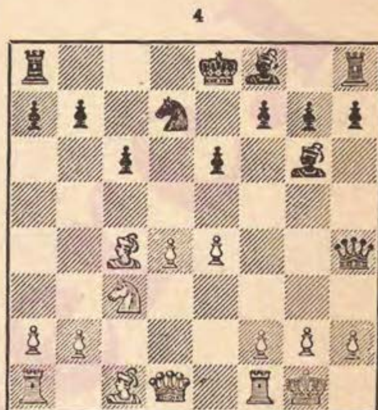
GAMBITUL DAMEI
(Apărarea Slavă)

Alb: **Alehin** Negru: Opocensky

Paris, 1925

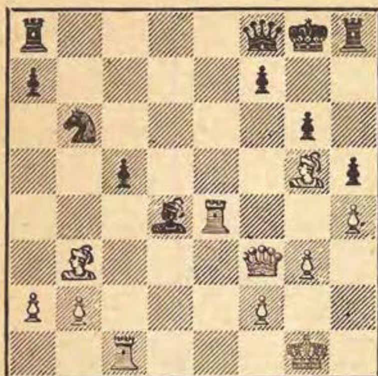
1. d4 d5 2. c4 c6 3. Cc3 Cf6 4. e3 Nf5 (alte continuări sînt aci 4... e6 sau 4... g6) **5.c:d5 C:d5** (reluarea cu pionul este dezavantajoasă din cauza 6. Db3!. Aceasta arată că varianta cu Nf5 nu este recomandabilă pentru negru) **6. Nc4 e6 7. Cge2 Cbd7 8. e4 C:c3 9. C:c3 Ng6** (folosind jocul inexact al adversarului în deschidere. Alehin a obţinut un centru de pioni puternic „care paralizează orice contrajoc al adversarului" — Kotov) **10. 0—0 Dh4** (cum arată Alehin, la mutarea normală 10... Nb4 albul ar fi răspuns cu 11. f3! „şi negrul n-are nici o continuare satisfăcătoare". Cu mutarea damei la h4, negrul caută să pregătească rocada mare, slăbind în acelaşi timp amenințarea f2—f4, la care ar avea răspunsul Nh5. Dar acum Alehin pune în valoare, pe cale combinativă, toată forța dinamică a centrului său de pioni mobil, deschizînd poziția negrului printr-o străpungere clasică. Vezi diagrama 4)

4



11. d5! (acum negrul nu mai are timp să joace 0—0—0 şi este obligat să accepte lupta în centru) **11... e:d5 12. g3 Df6 13. e:d5 Nc5?** (ca de obicei în astfel de poziţii, negrul nu găseşte apărarea cea mai bună care era 13...Ce5 14. Ne2! Nc5 15. Rg2 h5! după care Alehin intenţiona să continue cu 16. h4 şi 17. Ng5, „păstrînd avantajul în jocul complicat care urmează" — Kotov. Acum urmează o execuţie rapidă) **14. Te1+ Rf8 15. Nf4 Cb6 16. Nb3 h5 17. h4** („începînd de la mutarea a 14-a pînă la combinaţia finală, albul urmăreşte mereu acelaşi scop: să împiedice legarea turnurilor adverse" — Alehin) **17... Rg8 18. d:c6 b:c6 19. Tac1 Nd4 20. Ce4 N:e4 21. T:e4 c5** („sau 21... N:b2 22. Tc5 Cd5 23. N:d5 c:d5 24. T:d5 cu avantaj decisiv" — Alehin) **22. De2 g6 23. Ng5 Dd6 24. Df3 Df8** (vezi diagrama 5).

5



25. T:d4! (o combinaţie decisivă, care se bazează pe ideea eliminării singurei piese a negrului, care ocupă o poziţie bună şi are un rol important în apărarea poziţiei regelui) **25... c:d4 26. Tc6! Rh7** („albul sperase la răspunsul mai logic 26... Rg7, la care ar fi răspuns cu 27. T:g6+ R:g6 — 27... f:g6 28. Db7+ urmat de mat în două mutări — 28. Df6+ Rh7 29. N:f7 Tg8 30. Df5+ Rh8 31. Nf6+ şi 32. D:h5+ mat" — Alehin) **27. N:f7 Tc8 28. T:g6** şi negrul a cedat.

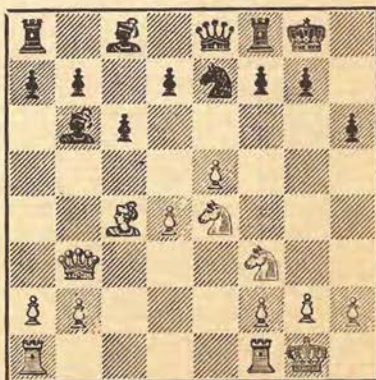
PARTIDA SPANIOLĂ

Alb: **V. Smîslov** Negru: G. Barcza

Olimpiada de la Helsinki, 1952
Meciul U.R.S.S. — R. P. Ungară

1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Nb5 Nc5 (o apărare veche şi foarte rar jucată în turneele moderne) **4. c3 Cf6 5. d4** (o altă continuare este 5. 0—0 0—0 6. d4 Nb6 7. Te1 şi albul păstrează iniţiativa) **5... e:d4** (negrul cedează centrul) **6. e5** (o altă continuare, analizată de Keres, este 6. c:d4 Nb4+ 7. Cc3 C:e4 8. 0—0 N:c3 9. b:c3 0—0 10. d5 C:c3 11. Dd3 C:b5 12. D:b5 Ce7 13. d6 cu complicaţii. Poate că tocmai în această variantă negrul pregătise vreo întărire, de aceea Smîslov alege o altă continuare, de asemenea foarte bună) **6... Cd5?** (o greşeală după care albul obţine o mare superioritate în centru. Trebuia jucat 6... Ce4, de exemplu: 7. c:d4 Nb4+ 8. Rf1 a6 9. Na4 b5 10. Nc2 d5 sau 7. 0—0 d5 8. e:d6 0—0 cu joc tăios. Ocupînd cîmpul d5 cu calul negrul îşi ia singur posibilitatea mutării d7—d5 care-i permite în cele două variante indicate mai sus să lupte pentru centru) **7. 0—0 0—0 8. c:d4 Nb6** (dacă 8... Ne7 atunci 9. Db3 urmat de d4—d5 şi centrul alb se pune decisiv în mişcare) **9. Nc4 Cce7 10. Ng5 De8 11. Db3!** (este foarte instructiv felul cum albul, folosind greşeala de deschidere a adversarului, şi-a mobilizat treptat forţele în aşa fel, încît să nu permită negrului nici o manevră de eliberare în centru. Ultima sa mutare forţează slăbirea punctului d6, care va fi folosit pentru întărirea presiunii în centru) **11... c6 12. Cbd2 h6 13. N:e7 C:e7 14. Ce4** (vezi diagrama 6. Concentrarea forţelor albului în centru a atins punctul maxim. Ameninţarea pătrunderii calului alb la d5 sileşte pe negru să sacrifice pionul „d" pentru a încerca să se elibereze, ceea ce nu-i reuşeşte însă. Incercarea de a juca 18... Cf5 duce după 19. Cd6 C:d6 20. e:d6 la o poziţie în care negrul este aproape complet sufocat).

6



14... d5 15. e:d6 Cf5 16. Tfe1 Dd8 17. Ce5! (folosind punctele centrale care sînt în stăpînirea sa, albul organizează cu ușurință atacul decisiv) 17... C:d6 (sau 17... C:d4 18. N:f7+ cu atac decisiv) 18. C:d6 D:d6 19. N:f7+ T:d7 20. D:f7+ Rh7 21. Cc4 și negrul a cedat.

O temă importantă în jurul căreia se desfășoară lupta strategică în multe partide este **combaterea unui centru de pioni cu ajutorul figurilor.** Ideea aceasta a preocupat pe mulți maeștri mari, începînd cu Cigorin — ea constituind conținutul strategic esențial al cîtorva deschideri dintre cele mai cunoscute (în special al Apărării Grünfeld).

Iată, de exemplu, ce scrie marele maestru Smîslov în legătură cu aceasta:

„Lupta împotriva unui centru de pioni pe calea acțiunii figurilor asupra cîmpurilor centrale este o problemă actuală, care constituie conținutul de idei al Apărării Grünfeld".

Cele două exemple care urmează vor permite cititorului să-și dea seama de bogatul conținut al acestei teme strategice legată de lupta pentru centru, temă asupra căreia pînă acum teoria nu a ajuns la concluzii definitive.

In primul rînd, o partidă caracteristică a marelui maestru Smîslov, a cărui contribuție a fost deosebit de însemnată la studiul teoretic al acestei probleme.

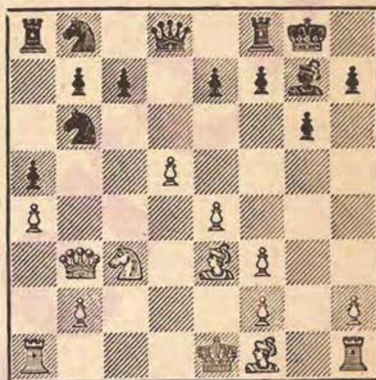
APĂRAREA GRÜNFELD

Alb: M. Euwe Negru: **V. Smîslov**

Meci-turneul pentru campionatul lumii, Moscova 1948

1. d4 Cf6 2. c4 g6 3. Cc3 d5 4. Cf3 Ng7 5. Db3 d:c4 6. D:c4 0—0 7. e4 Ng4 8. Ne3 Cfd7 (s-a ajuns la poziția din diagrama 3, punct de plecare a numeroase partide) 9. Db3 Cb6 10. a4 (Keres recomandă 10. Td1) 10... a5 11. d5 N:f3 12. g:f3 (vezi diagrama 7. O poziție tipică. Albul are un centru de pioni puternic și în plus perechea de nebuni dar, cum se va vedea, poziția sa prezintă multe slăbiciuni, în special pe flancul damei — cîmpul b4 — slăbiciuni pe care negrul le va folosi cu mare abilitate).

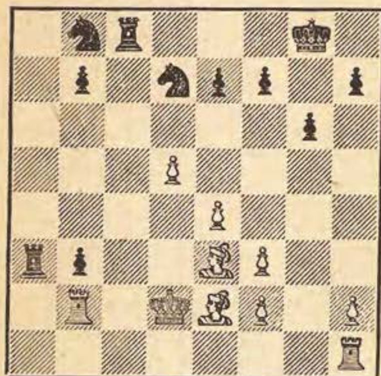
7



12... Dd6! (dama ia sub control cîmpul b4 mărind astfel presiunea pe flancul damei, ceea ce determină pe alb să caute o continuare activă) 13. Cb5 Db4+ 14. D:b4 a:b4 15. C:c7 (albul își continuă consecvent planul, dar acum coloana „a" rămîne în stăpînirea negrului. Nici alte continuări nu erau mai bune. Smîslov indică: 15. a5 N:b2 16. Tb1 Ca4 sau 15. Ta2 Ne5 16. f4 Nd6 17. e5 b3! cu complicații favorabile negrului) 15... T:a4 16. Tb1 (în favoarea negrului era 16. T:a4 C:a4 17. b3 Cc3 18. Nh3 Ne5 19. Nb6 Ca6 20. C:a6 Ta8!) 16... C6d7 17. Cb5 Tfc8 18. Ne2 (după părerea lui Smîslov, era de preferat 18. Cd4, la care ar fi putut urma 18... b3 19. C:b3 Tb4 20. Cd2 T:b2 cu șanse de ambele părți) 18... b3 19. Ca3 (pentru a nu permite pătrunderea turnului negru la c2. La 19. 0—0 Tc2 20. Nd1 T:b2 negrul cîștigă un pion deoarece nu merge 21. N:b3 din cauza 21... Tb4) 19... N:b2 20. T:b2 T:a3 21. Rd2 (vezi diagrama 8).

Iată cum comentează Smîslov această poziție: „la această poziție au căutat să ajungă ambii jucători. **Albul are**

8



un centru puternic și doi nebuni. In schimb negrul are un pion liber, care mai e și în plus. Problema este: va putea el oare păstra ceea ce a cîștigat? In jurul pionului liber al negrului se concentrează toată lupta care urmează, în care caii vor arăta mari resurse".

Rezumînd strategia de pînă acum a negrului în această partidă, vedem că ea a constat din următoarele etape:

— varianta de deschidere aleasă a permis albului să-și creeze un centru de pioni puternic, dar cu prețul unei sensibile întîrzieri în dezvoltare;

— negrul a folosit avantajul său de dezvoltare pentru a începe primul operațiile active pe flancul damei, unde albul are slăbiciuni :

— parînd amenințările negrului pe flancul damei, fără a renunța la centrul său puternic, albul este silit în cele din urmă să dea un pion, simplificînd însă poziția și păstrînd perechea de nebuni; în continuarea partidei urmează o luptă foarte interesantă în jurul pionului liber, pe care negrul reușește să-l apere cu abilitate pînă la sfîrșit, ceea ce îi aduce victoria.

Din punctul de vedere al luptei împotriva unui centru de pioni puternic, continuarea acestei partide nu prezintă interes. Ea este însă foarte instructivă în legătură cu lupta împotriva perechii de nebuni, ilustrînd unul dintre cazurile în care perechea de nebuni se dovedește inferioară celor doi cai (vezi continuarea partidei la pag. 125).

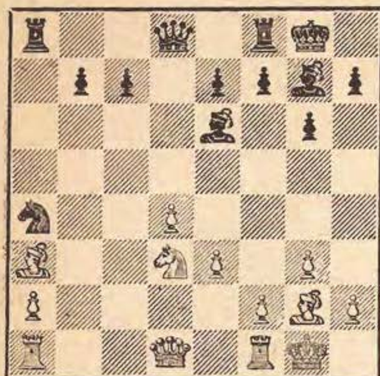
Un alt exemplu, de același tip ca și precedentul, este următoarea partidă Benkö-Smîslov, jucată în meci-turneul Moscova-Budapesta 1949.

APĂRAREA GRÜNFELD

Alb: P. Benkö Negru: **V. Smîslov**

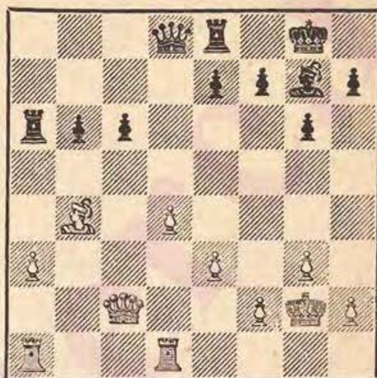
1. d4 Cf6 2. c4 g6 3. Cf3 Ng7 4. g3 d5 5. c:d5 C:d5 6. Ng2 0—0 7. 0—0 Cb6 (după cum se vede, din nou negrul a lăsat centrul în stăpînirea albului pentru a obține un avantaj sensibil de dezvoltare) **8. Cc3 Cc6 9. e3** (înaintarea 9. d5 a fost încercată chiar de Smîslov într-o partidă cu Lilienthal, Moscova 1942, în care după 9... Cb8 10. Cd4 e6! 11. e4, negrul ar fi putut obține cu 11... c6 12. Cb3 e:d5 13. e:d5 c:d5 14. C:d5 Cc6 un joc bun) **9... a5!** (cu scopul de a obține presiune asupra poziției albului pe flancul damei) **10. b3** (la 10. Nd2 urmează 10... a4 11. Tc1 Ne6 12. Dc2 Cb4 13. De4 c6 14. a3 Nf5 15. Dh4 Cd3, cu avantaj pentru negru, ca într-o partidă Katetov-Smîslov, meciul Moscova-Praga, 1946. Dacă albul încearcă să împiedice înaintarea a5—a4 prin 10. a2—a4, atunci poate urma 10... e5 11. d5 Cb4 și negrul obține excelentul cîmp b4 pentru calul său) **10... Cb4 11. Nb2 a4 12. C:a4 C:a4 13. b:a4 Cd5 14. Ce5 Cb6 15. Cd3 C:a4 16. Na3 Ne6!** (vezi diagrama 9. S-ar părea că negrul n-a obținut mare lucru din deschidere

9



Albul păstrează centrul, nu are dezavantaj material şi nici dezavantaj de dezvoltare. Dar aci îşi spune cuvîntul o altă caracteristică a acestui tip de poziţii. Din cauza operaţiilor active ale negrului pe flancul damei, pentru moment piesele albului în această parte a tablei nu ocupă poziţii bune şi aceasta permite lovituri tactice neaşteptate. Cu ultima sa mutare negrul şi-a adus în joc nebunul, fără să se teamă de răspunsul 17. N:b7 la care urmează Cc3. Acum, din cauza poziţiei proaste a nebunului a3, pionul a2 devine o ţintă de atac) **17. Dc1** (la 17. Cc5 C:c5 18. N:c5 negrul poate răspunde 18... b6!, de exemplu: 19. N:a8 b:c5 20. Nc6 c:d4 21. e:d4 N:d4 22. Tc1 N:a2 sau 21. a4 d:e3 22. D:d8 T:d8 — „cu joc tăios în care şansele sînt mai curînd de partea negrului" — Smîslov. Variantele acestea constituie un foarte instructiv exemplu de sfărîmare a centrului alb de pioni) **17... c6 18. Td1 Tc8 19. Cc5 C:c5 20. N:c5 Ta6** (cu ameninţarea 21... N:a2 22. Db2 Da8 şi negrul rămîne cu un pion în plus) **21. a3 Nd5 22. Dc2** (dacă centrul alb se pune în mişcare prin 22. e4, atunci poate urma 22... Nb3 23. Td3 Na4 cu ameninţarea b7—b6. De aceea Smîslov consideră că relativ mai bine era 22. N:d5 D:d5 23. Tb1 b5 24. Dc2, continuînd lupta de manevre) **22... N:g2 23. R:g2 b6 24. Nb4** (vezi diagrama 10) **24... c5!** (în sfîrşit, negrul ajunge la punctul culminant al planului său strategic; de data aceasta

10



albul a evitat pierderea de material pe flancul damei, dar a devenit în schimb posibilă atacarea directă a centrului de pioni, folosind tot poziţia proastă a nebunului alb pe flancul damei) **25. Nc3** (la 25. d:c5 ar fi urmat 25... Da8+ 26. c6 N:a1 27. T:a1 b5 28. Tc1 Tc8 şi negrul rămîne cu calitatea în plus) **25... c:d4 26. N:d4 Da8+ 27. e4** (la 27. Rg1 Smîslov dă varianta 27... N:d4 28. T:d4 T:a3 29. T:a3 D:a3 30. Dc6 Tb8 31. Dc7 Da1+ 32. Rg2 Da8+ 33. e4 e6 şi negrul păstrează avantajul) **27... Tc8 28. Dd3 Ta4! 29. N:g7 R:g7 30. f3** (era mai bine 30. Te1 şi după 30... Tc5 31. Te3 Dc6 „realizarea avantajului n-ar fi fost o problemă tehnică uşoară" — Smîslov) **30... Da5** (ameninţînd pătrunderea turnului la c3) **31. h4 Tc3 32. Dd7 T4:a3 33. T:a3 D:a3 34. Dd4+ f6 35. D:b6? Tc2+** şi albul a cedat.

Una dintre temele cele mai importante ale luptei pentru centru este atacarea şi apărarea unui centru de pioni blocat. Această temă strategică este explicată pe larg în capitolul re-

feritor la lanțurile de pioni (vezi pag. 62).

Felul cum se atacă un centru de pioni aparent puternic, dar în realitate insuficient apărat, este ilustrat de partida Pillsbury-Cigorin, de la pag. 151.

Toate aceste teme strategice despre care am vorbit, constituie diferite aspecte ale luptei pentru stăpînirea sau controlul cîmpurilor centrale; exemplele pe care le-am dat ilustrează o parte dintre numeroasele sisteme de luptă în acest domeniu, sisteme care variază în raport cu deschiderea care se joacă și cu stilul și planurile de luptă pe care le elaborează jucătorii în timpul partidei. Vom încheia acest capitol cu un exemplu clasic de „centralizare", în care este atinsă și una dintre problemele importante din jocurile deschise — aceea a menținerii sau cedării centrului de către negru.

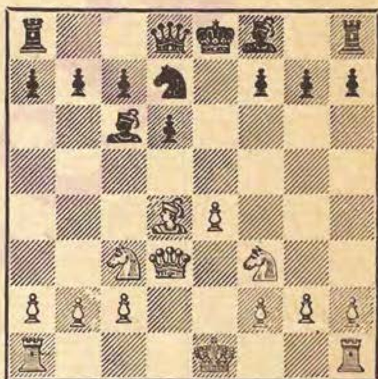
APĂRAREA SPANIOLĂ

Alb: **Nimzovici** Negru: L. Steiner

Turneul de la Bad Niendorf, 1927

1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Cc3 Cf6 4. Nb5 d6 (negrul evită variantele jocului celor patru cai, care ar fi rezultat după 4... Nb4 sau după 4... Cd4 și intră în bine cunoscuta apărare Steinitz din partida spaniolă) **5. d4 Nd7 6. N:c6!** (aceasta este cea mai bună continuare în această poziție. Eliminînd calul c6 care susține pivotul central al negrului de la e5, albul mărește presiunea asupra acestui punct, forțînd în cele din urmă pe negru să renunțe la apărarea lui și să cedeze centrul prin e5:d4. Din această cauză, dacă negrul vrea să joace apărarea Steinitz, este preferabil să adopte o altă ordine de mutări, anume 1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Nb5 Cf6 4. 0—0 d6 5. d4 Nd7 6. Cc3 Ne7, etc.) **6... N:c6 7. Dd3 Cd7** (negrul urmărește ideea menținerii pivotului central de la e5, dar planul acesta nu se va dovedi realizabil și el va fi silit să joace e5:d4. Analize complete asupra diferitelor variante posibile în această poziție sînt date în cartea lui Keres „Teoria deschiderilor în șah" (vol. I, pag. 197—198) **8. Ne3 e:d4** (amenințarea 9. d5 silește pe negru să cedeze centrul. Se ajunge acum la una dintre acele poziții clasice care survin în jocurile deschise — albul are pionul e4 în centru, iar negrul păstrează un așa numit „jumătate-centru", pionul d6) **9. N:d4** (vezi diagrama 11).

11



Superioritatea albului în centru este evidentă. Ea nu constă atît în faptul că pionul e4 este mai înaintat și controlează cîmpuri centrale mai valoroase decât pionul negru d6, cît în faptul că toate figurile ușoare ale albului sînt „centralizate", iar dezvoltarea albului fiind aproape terminată, el poate începe imediat acțiuni ofensive bazate pe superioritatea lui de spațiu) **9... f6** (Nimzovici consideră mutarea aceasta ca fiind principala greșeală a negrului și recomandă în schimb 9... Cc5. Cum arată însă Keres, și în acest caz albul obține un joc superior prin 10. N:c5 d:c5 11. De3! Df6 12. 0—0—0. Mutarea f7—f6 urmărește ideea consolidării controlului asupra punctului central e5 și

slăbirea presiunii nebunului d4 asupra punctului g7. Cum însă prin aceasta negrul pierde un tempo de dezvoltare, albul începe imediat atacul) **10. Ch4!** (calul se îndreaptă spre cîmpul central f5) **10... Co5 11. De2 Ce6** (neputînd juca 11... Ne7 din cauza 12. Dh5+ negrul încearcă să stînjenească figurile albe bine plasate în centru) **12. Cf5! Dd7** (cu intenția de a pregăti rocada mare. Calul din f5 nu putea fi alungat prin g7—g6 deoarece după 13. 0—0—0 Rf7 14.Dc4 luarea la f5 este defavorabilă) **13. 0—0 b6** (rocada mare nu se putea face: 13... 0—0—0? 14. N:a7 b6 15. a4 Rb7 16. a5 R:a7 17. a:b6+ Rb8 18. Ta7 Nb7 19. T:b7+! R:b7 20. Ta1 c:b6 21. Da6+ Rc6 22. Db5+ Rb7 23. Dd5+ Dc6 24. Ta7+ și albul cîștigă — Nimzovici) **14. a4 a5 15. Cd5!** (este interesant felul cum caii albi de pe c3 și f3 au ajuns pe cele mai tari cîmpuri centrale: d5 și f5. Acum rocada mare a negrului este din nou împiedicată (din cauza 16. N:b6!) și poziția negrului se prăbușește în cîteva mutări) **15... C:d4 16. C:d4 Nb7 17. Ce6!** (presiunea pozițională a albului pe cîmpurile centrale se transformă pe cale tactică în avantaj material. Vezi diagrama 12) **17... Tc8**

12

(după 17... N:d5 18. e:d5 Rf7 19. Tfe1 atacul albului ar fi fost decisiv) **18. Dh5+ g6 19. C:f6+ Rf7 20. C:d7 g:h5 21. C7:f8** și negrul cedează.

II. FIGURILE

La începutul jocului, pe tabla de șah sînt așezate 32 de piese, 16 albe și 16 negre. Care sînt aceste piese, cum sînt așezate și cum mută știe orice începător. O chestiune mai importantă însă, pe care vom încerca s-o lămurim în cele ce urmează, este aceea a valorii acestor piese.

De la început trebuie să subliniem că între valoarea absolută a pieselor (aceea pe care o au în poziția inițială) și valoarea lor relativă (care depinde în timpul partidei de poziția lor față de centru și față de figurile și pionii proprii și adverși) există o deosebire foarte mare. Valoarea relativă a pieselor oscilează în tot cursul partidei, depășind sau fiind inferioară valorii absolute, după poziția pe care o ocupă.

Valoarea absolută a pieselor, luînd ca unitate de măsură **pionul**, este aproximativ următoarea:

— Pionul.

— Calul și nebunul (fiecare aproximativ valorînd cîte trei pioni).

— Turnul (cinci pioni sau un nebun plus doi pioni sau un cal plus doi pioni).

— Dama (aproximativ două turnuri sau turn plus cal plus pion).

— Regele (în cazul cînd ia parte la luptă, poate fi considerat aproximativ egal cu un cal).

In afara acestei aprecieri practice, destul de cunoscută de altfel din experiență, se poate face și un calcul mai exact al valorii figurilor, pe baza numărului de cîmpuri pe care îl pot controla în diferite puncte ale tablei

(vezi diagrama 1). Făcînd media posibilităților de a muta ale fiecărei piese, pe toate cîmpurile tablei, se ajunge la următorul rezultat:

— Dama 22.75.
— Turnul 14.
— Calul 5.25.
— Nebunul 4,37 (pe o singură culoare 8,75).
— Regele 6,5d.

Această apreciere matematică a valorii figurilor corespunde în bună măsură aprecierii practice de mai sus.

Valoarea absolută a figurilor nu constituie decît un punct de plecare pentru jucătorul practic în evaluarea pe care o face în cursul partidei și în care trebuie să țină seama de caracteristicile poziției respective. Pentru început, ne vom limita numai la o schițare sumară a valorii comparate a figurilor, urmînd ca atunci cînd ne vom ocupa de judecarea strategică a pozițiilor să revenim cu detalii asupra acestei chestiuni.

In general, **nebunul și calul** au o valoare aproximativ egală. In poziții închise, cu mulți pioni, calul este de obicei superior. In poziții deschise, cu pioni liberi (care pot înainta fără să fie opriți de pioni adverși) nebunul este mai tare. Totuși, nebunul marchează o oarecare superioritate asupra calului. El înlocuiește dezavantajul de a nu putea muta decît pe o singură culoare, prin raza sa mai mare de acțiune. Datorită acestui fapt, el poate lupta mai bine împotriva pionilor adverși, mai ales dacă aceștia sînt împărțiți pe ambele flancuri. In lupta împotriva turnului, nebunul, împreună cu pionii, este mai eficace decît calul. De asemenea un nebun poate contrabalansa trei pioni în final, în timp ce un cal luptă greu împotriva lor, mai ales dacă sînt pe ambele flancuri. In sfîrșit, perechea de nebuni este, în majoritatea cazurilor, mai tare decît doi cai.

Turnul are de obicei valoarea unui cal (sau nebun) plus doi pioni. Turn și doi pioni contrabalansează în final două figuri ușoare (cal + nebun), dar este de obicei inferior în jocul de mijloc. Două turnuri sînt ceva mai tari decît o damă, dar ceva mai slabe decît doi cai și un nebun. Doi nebuni și un cal sînt vădit superiori celor două turnuri. Interesant este (și puțini jucători știu acest lucru) că un turn plus doi nebuni sînt de obicei mai tari decît două turnuri și un cal.

Mai sînt desigur multe alte comparații de valoare posibile între figuri. Vom reveni însă asupra lor în cadrul studiului principiilor de strategie.

III. TIMPUL

Al treilea element fundamental al șahului este timpul. De la început trebuie să subliniem că nu este vorba despre noțiunea obișnuită de timp, măsurabilă în ore, minute și secunde, ci de un timp special, valabil numai pentru o partidă de șah și măsurabil cu o unitate de măsură fixă — mutarea. Succesiunea timpului într-o partidă de șah este determinată de alternanța regulată a mutărilor albe și negre.

In univers, timpul este —după cum se știe — infinit, deci fără început și fără sfîrșit. Timpul unei partide de șah are un început fix — prima mutare — și deși în mod teoretic n-are sfîrșit (o partidă putîndu-se prelungi la infinit prin repetarea acelorași mutări), din punct de vedere practic ea se termină după un număr oarecare de mutări, fie prin mat, fie prin recunoașterea reciprocă a egalității evidente: remiza.

Deci timpul şahului determină partidei un început, un mijloc şi un sfîrşit, concretizate material prin succesiunea regulată a mutărilor. Aceasta este, pe scurt, partea abstractă a problemei. Care este însă importanţa practică a cunoaşterii valorii timpului într-o partidă de şah ?

Este evident că mutările fiind executate de figuri pe tabla de şah, între figuri, spaţiu şi timp există o legătură foarte strînsă. Cum am văzut pînă acum, cîmpurile din centrul tablei sînt mai valoroase decît cele marginale, deci — în mod logic — figurile tind să le ocupe. Datorită acestei tendinţe, chiar de la începutul partidei se desfăşoară o cursă între cele două tabere fiecare căutînd să-şi posteze figurile pe cîmpuri cît mai bune, în raport cu centrul şi cu figurile proprii şi cele adverse. In această cursă, care este mai accentuată în prima fază a partidei, albul este avantajat deoarece el făcînd prima mutare trebuie în mod firesc să termine primul desfăşurarea forţelor sale, ocupînd în acelaşi timp şi cîmpuri mai bune.

Avantajul primei mutări ar trebui — din punct de vedere teoretic — să asigure, invariabil, victoria albului, care ar ajunge întotdeauna primul să dea mat. Datorită însă diversităţii combinaţiilor posibile, care nu pot fi calculate în toată întinderea lor, avantajul primei mutări se reduce, în practică, la ceea ce teoria şahului numeşte **iniţiativă.** Această iniţiativă aparţine întotdeauna la începutul jocului albului şi nu poate trece negrului decît în urma unei greşeli oarecare. Dacă atît albul cît şi negrul joacă corect, se ajunge la un joc de mijloc, în care albul păstrează iniţiativa, dar negrul are resurse suficiente pentru a egala în cele din urmă jocul.

DESPRE „TEMPO"

Se poate oare cîştiga sau pierde „timp" în cursul unei partide de şah ? S-ar părea că nu, căci succesiunea regulată a mutărilor nu poate fi întreruptă şi nici unul dintre adversari nu poate muta de două ori consecutiv sau să nu mute de loc. Ce se întîmplă însă dacă de exemplu albul ar începe partida cu mutarea 1. Cg1—f3 şi după răspunsul negrului 1... d7—d5, ar juca 2. Cf3—g1? Albul a făcut două mutări, dar de fapt n-a făcut nici una! Piesele sale stau în aceeaşi poziţie ca la începutul partidei, numai ale negrului şi-au schimbat poziţia.

Am ales acest exemplu exagerat tocmai pentru a ilustra mai bine relativitatea noţiunii de „timp" în şah şi legăturile strînse ce există între timp, spaţiu şi figuri. Deci, se poate cîştiga şi pierde „timp" într-o partidă de şah. In exemplul de mai sus, albul a pierdut două mutări, lucru care a avut drept urmare că avantajul iniţiativei a trecut la negru, care a cîştigat timp făcînd o mutare de dezvoltare în timp ce albul n-a făcut nici una.

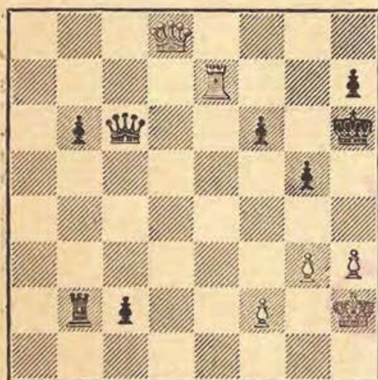
In timpul unei partide de şah se ivesc adeseori ocazii (sau unul dintre jucători le creează prin combinaţie) de a cîştiga timp. O formă obişnuită a cîştigului de timp constă din atacarea unei piese adverse de valoare superioară (o damă de exemplu), cu una proprie mai puţin valoroasă, realizînd în acelaşi timp fie o completare a dezvoltării, fie o îmbunătăţire a poziţiei, fie aducerea figurilor proprii în situaţia de a executa o combinaţie decisivă. Dacă piesa adversă este nevoită să facă o mutare de retragere, atunci atacatorul obţine ceea ce se numeşte „cîştigul unui tempo".

Mai complet, **cîştigul unui tempo** constituie întreruperea voită—printr-o

mutare de combinație — a șirului de mutări care constituie planul adversarului și obligarea lui la o mutare de retragere. Prin această întrerupere se obține adeseori și împiedicarea adversarului de la executarea celei mai bune mutări de apărare, pe care în mod normal ar trebui s-o facă.

Un exemplu sugestiv de cîștig de tempo este următorul :

13



In poziția din diagrama 13 s-ar părea că negrul este pierdut, căci deși este la mutare și are posibilitatea de a juca imediat c2—c1 transformîndu-și pionul într-o nouă damă, nu se vede cum poate para matul pe care il amenință albul (începînd cu Df8+). Ce e de făcut? O combinație clasică de „cîștig de tempo" răstoarnă complet situația și pune în valoare avantajul material al negrului.

Care sînt premizele acestei combinații? Negrul constată că dacă în poziția din diagramă pionul c2 ar lipsi de pe tablă, el ar putea folosi avantajul de a fi la mutare făcîndu-și mat adversarul prin 1... T:f2+ 2. Rg1 Dg2+ mat. Pionul c2 nu poate fi însă eliminat decît cu prețul unei mutări, or am văzut că negrul nu poate pierde timp, deoarece la o mutare oarecare a sa, albul dă mat prin manevra arătată mai sus. Deci pionul c2 trebuie înlăturat, fără ca albul să poată juca apărarea sa cea mai bună, în cazul de față atacul de mat prin Df8+. Deci negrul trebuie să cîștige un tempo, pentru a putea realiza eliminarea pionului c2. Lucrul acesta poate fi obținut în felul următor : 1... **Dc6—h1+!** Sensul acestui sacrificiu al damei negre este simplu: pionul c2 nu poate fi eliminat decît prin înaintarea lui la c1. Pentru ca această înaintare să se facă cu „cîștig de tempo" este necesar ca pionul transformîndu-se la c1 în damă, **să dea un șah** împiedicînd astfel pe alb să dea mat la f8. Pentru aceasta, dama neagră se sacrifică la h1, forțînd regele alb să vină pe linia întîia.

Deci 2. **Rh2:h1 c2—c1D+**. Pionul s-a transformat în damă cu șah și regele alb este nevoit să mute din nou: 3. **Rh1—g2** (la 3. Rh2 ar fi urmat 3... Tf2+ mat) 3... **Dc1—c6+** și după 4. **Rg2—h2** (dacă 4. Rh1 Tb1+ 5. Rh2 Th1+ mat) se ajunge din nou la poziția din diagrama 13, cu deosebirea că pionul c2 nu mai există! Negrul dă acum mat în două mutări, cum am arătat mai sus.

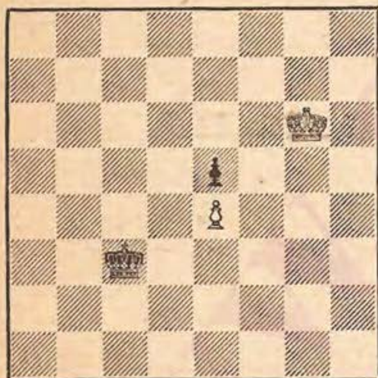
In cadrul studiului combinațiilor, ne vom mai întîlni adeseori cu „cîștigul de tempo", sub forme extrem de variate. Pentru început, credem însă că acest exemplu permite o înțelegere destul de clară a „cîștigului de tempo".

PIERDERI DE TEMPO-ZUGZWANG

Există unele poziţii în care cîştigul unui tempo sau faptul de a fi la mutare, constituie un dezavantaj foarte mare şi poate duce chiar la pierderea imediată a partidei. La asemenea poziţii se ajunge adeseori în final, cînd pe tablă rămîn piese puţine şi este posibilă blocarea lor în aşa fel încît oriunde ar muta e rău. In termenii tehnici ai teoriei şahului, o astfel de situaţie se numeşte „zugzwang" (adică: obligaţia de a muta).

Pentru a lămuri mai bine ce este „zugzwangul", să examinăm un final foarte simplu, în care fiecare din părţi nu mai are decît regele şi cîte un pion (vezi diagrama 14).

14



In poziţia aceasta situaţia pare egală. Şi cu toate acestea, albul sau negrul cîştigă după cum este sau nu la mutare. Să analizăm posibilităţile pe care le ascunde poziţia, din punctul de vedere al albului. (Pentru negru problema este identică deoarece poziţia este simetrică).

Albul la mutare nu are decît trei posibilităţi: 1. Rf5, 1. Rg5 şi 1. Rf6, deoarece orice alte mutări ale regelui îl depărtează prea mult de propriul pion (e4), pe care negrul îl poate cîştiga cu manevra simplă Rc3—d4:e4. Să vedem ce rezultate dau cele trei mutări ale albului:

1. **Rf5?** este o mutare greşită întrucît negrul răspunde cu **1... Rd4** atacînd la rîndul său pionul albului. Acum ambii pioni sînt apăraţi de către regii respectivi, care atacă în acelaşi timp pionul adversarului. In această poziţie „cheie", acela dintre regi care trebuie să mute, pierde partida, deoarece este silit să părăsească apărarea pionului propriu, pe care regele advers îl ia şi cîştigă cu pionul ce i-a rămas. (De exemplu: 2. Rg4 R:e4 3. Rg3 Re3! 4. Rg2 Re2 5. Rg3 e4 etc.). Să ne întoarcem acum la poziţia cheie. Albul vede că după 1. Rf5 Rd4 pierde partida **tocmai datorită faptului că se află la mutare.** Din contră, dacă negrul ar fi la mutare, ar pierde el, din aceleaşi motive. Deci, în poziţia cheie, faptul de a fi la mutare atrage după sine pierderea partidei. Dar albul nu se află încă în poziţia cheie. Problema care se pune este dacă el poate ajunge la ea, pierzînd într-un fel oarecare „avantajul" de a fi la mutare şi trecîndu-l adversarului. Incercarea 1. Rg5 nu-şi atinge ţelul, deoarece negrul nefiind obligat să-şi apere pionul, nu răspunde greşit 1... Rd4? după care ar urma 2. Rf5 şi albul cîştigă, ci joacă 1... Rc4 rezervîndu-şi posibilitatea de a veni la d4, numai atunci cînd regele alb mută la f5. Singura cale de cîştig este aşa-zisa manevră „în triunghi", a regelui alb: **1. Rf6!** (regele alb atacînd pionul e5, împiedică regele negru să răspundă şi el cu o manevră „în tri-

unghi", cum a făcut împotriva încercării 1. Rg5) **1... Rd4** (negrul n-are altă mutare, deoarece altfel pierde pionul e5) **2. Rf5** şi s-a ajuns la poziţia cheie, negrul fiind la mutare, ceea ce are drept urmare pierderea partidei.

Cîştigul se obţine deci în această poziţie, **pierzînd un tempo** prin trecerea „avantajului" mutării adversarului, cu ajutorul manevrei în triunghi.

Cu aceasta am terminat examinarea pe scurt a elementelor şahului şi putem trece la studiul principiilor strategiei.

DESPRE PRINCIPIILE STRATEGICE

TEORIA LUI STEINITZ
CIGORIN – ALEHIN – ŞCOALA ŞAHISTĂ SOVIETICĂ

Am văzut care sînt elementele şahului şi importanţa lor. In tot cursul unei partide, ele se combină mereu, în cadrul luptei ce se dă pentru atingerea scopului jocului, anume de a-l face mat pe adversar.

Inainte de Steinitz, adică pînă aproape de sfîrşitul secolului al XIX-lea, în general se credea că singura metodă bună pentru cîştigarea unei partide este atacul asupra regelui advers, cu orice preţ. De aceea partidele jucate în această perioadă se caracterizează prin preponderenţa combinaţiilor şi prin absenţa aproape totală a ideilor strategice. Jucători faimoşi ca Andersen, Zukertort, Blackburne şi alţii, făceau greşeli strategice pe care nu le fac astăzi jucători de categoria I-a. Intre calitatea combinaţiilor lor — care atingeau adeseori un nivel foarte ridicat — şi calitatea jocului lor poziţional, era o diferenţă izbitoare. Această diferenţă explică triumful lui Morphy, care în cei doi ani cît a jucat şah (1857-1859) a bătut în mod strălucit pe toţi jucătorii mari ai timpului. Morphy nu cunoştea nici el principiile strategice, aşa cum le-a expus mai tîrziu Steinitz, dar şi-a dat seama instinctiv de valoarea unora din ele (în special de valoarea mobilităţii figurilor, a luptei pentru centru şi a importanţei dezvoltării rapide a forţelor). In aceste condiţii victoria lui a fost uşoară.

Dar Morphy a jucat prea puţin şi frumuseţea combinaţiilor sale a făcut pe contemporani să nu-şi dea seama că ele nu erau produsul unui simplu concurs de împrejurări sau al unui talent excepţional (deşi Morphy era realmente un jucător de geniu), ci consecinţa logică a faptului că Morphy juca cu plan, ţinînd seama de unele principii strategice, pe care adversarii lui le ignorau.

Analizînd partidele lui Morphy, Steinitz şi-a dat seama de acest lucru şi ele i-au servit drept punct de plecare pentru elaborarea teoriei sale. Iată ce spune în legătură cu aceasta marele adversar al lui Steinitz, Emanuel Lasker:

„Steinitz a pornit de la ideea că orice plan trebuie să aibă o bază, o justificare. Dar nici un om înainte de el nu şi-a dat seama în mod clar ce-ar trebui să conţină această bază. Steinitz şi-a dat seama că planul, considerat ca o condiţie obligatorie, ca o regulă pentru obţinerea de succese la tabla de şah, trebuie să aibă alte baze decît acelea care i se atribuiau, anume de a fi rezultatul genialităţii jucătorului, de a fi o creaţie ingenioasă a maestrului. Steinitz şi-a dat seama că această bază nu trebuie căutată în individualitatea sau în intenţiile jucătorului, ci că ea se formează din

poziţia existentă pe tablă. Dar ea nu trebuie căutată sub formă de combinaţii, ci cu totul sub altă formă, anume în **aprecierea** poziţiei. Iată ce şi-a dat seama Steinitz şi aceasta l-a dus la formularea teoriei pe care a expus-o lumii şahiste".

Nu ne vom opri asupra evoluţiei ideilor lui Steinitz, nici asupra luptei îndelungate ce a trebuit s-o ducă pentru a le impune atenţiei lumii şahiste, deşi acesta este unul dintre capitolele cele mai interesante din istoria şahului. Ne vom mărgini numai la expunerea, pe scurt, a teoriei lui Steinitz, care constituie fundamentul strategiei moderne a şahului.

La baza teoriei lui Steinitz se află următorul principiu fundamental: **orice poziţie conţine anumite indicii, anumite caracteristici, care determină planul just de joc.** Cunoaşterea acestor caracteristici permite economisirea unei munci uriaşe în formularea planului, căci nu mai este necesară studierea nenumăratelor posibilităţi combinative pe care le conţine orice poziţie, ci este suficientă studierea poziţiei însăşi, **aprecierea** ei.

Pornind de la acest principiu, studiul strategiei şahului poate fi împărţit în două capitole distincte:

I. Studiul diferitelor caracteristici pe care le poate conţine o poziţie şi aprecierea poziţiilor pe baza comparaţiilor dintre ele.

II. Formularea planurilor de joc, în raport cu aprecierea poziţiilor.

Pornind de la ideea caracteristicilor fundamentale care există în fiecare poziţie, Steinitz a formulat şi alte principii de bază ale strategiei şahului. Despre unele din ele (ca de exemplu teoria falangelor de pioni sau despre momentul cînd combinaţiile devin posibile), vom vorbi în cadrul capitolelor respective. Mai rămîn însă două idei dintre cele mai interesante, care necesită o discuţie mai largă.

Prima dintre ele este celebra teorie a „echilibrului poziţiilor" despre care Lasker afirmă că iese din limitele jocului de şah, deoarece „astfel de lucruri există numai în viaţă sau în filozofie" [1]).

„Pentru practica jocului — afirmă Lasker — este suficientă înţelegerea principiului compensaţiei. Dacă avantajele pe care le are adversarul sînt compensate de avantajele pe care le am eu, atunci poziţia este „egală".

„In acest caz — spune principiul lui Steinitz — nu este permis să se atace cu intenţia de a cîştiga; poziţiile egale duc, dacă se joacă corect, tot la poziţii egale. Numai atunci cînd echilibrul este rupt, partea care are avantaj este justificată să atace. Şi aici Steinitz se ridică la înălţimea unui adevărat filozof, susţinînd că acela care deţine avantajul **trebuie** să atace, sub ameninţarea de a-l pierde".

„Acest «trebuie» este o regulă etică grea şi dificilă de urmat. Să n-o urmezi? Dar numai acela care o urmează poate ajunge un adevărat creator. Acel care o urmează va greşi adeseori şi va pierde; cel care nu o urmează va cîştiga adeseori datorită greşelilor adversarului şi nu se va expune niciodată primejdiei. Dar creator nu va putea deveni decît acela care urmează această regulă etică".

A doua idee celebră a teoriei lui Steinitz, este aceea a cumulării micilor avantaje. Bazîndu-se pe aprecierea caracteristicilor strategice aflătoare în fiecare poziţie, Steinitz a ajuns la concluzia că pentru a atinge scopul final al jocului — cîştigarea partidei — trebuie pornit de la acumularea de mici avantaje strategice caracteristice (un pion izolat, cîmpuri slabe în lagărul adversarului, perechea de nebuni, etc.) care trebuie mărite şi transformate în avantaje durabile (de exemplu avantaj mate-

[1]) Citatul acesta şi cele care urmează sînt din cartea lui Lasker: „Ucebnik şahmatnoi igrî", apărută la Moscova 1937 (Ed. a II-a).

rial) care la rîndul lor vor constitui baza acțiunilor decisive, a combinațiilor.

Desigur, expunerea de mai sus a ideilor lui Steinitz este departe de a fi completă. Ea nu atinge decît punctele principale și numai în măsura în care ele sînt necesare pentru a servi ca bază înțelegerii concepției superioare asupra luptei și creației în șah la care a ajuns școala șahistă sovietică. Dar, înainte de a discuta principiile acestei școli, este necesar să ne oprim asupra ideilor unui alt mare jucător de la sfîrșitul secolului trecut, anume Mihail Ivanovici Cigorin, despre care campionul mondial M. Botvinnik spune că : „a fost unul dintre cei mai mari șahiști ruși, un artist al gîndirii șahiste și, poate, primul jucător din lume care a avut o atitudine justă față de șah" [1]).

Cigorin a fost cel mai de seamă adversar al lui Steinitz și sfîrșitul secolului al XIX-lea (în domeniul șahului) s-a desfășurat sub semnul luptei acestor doi mari jucători. Această luptă a influențat în mod deosebit toată evoluția gîndirii șahiste în decadele care au urmat, deoarece ea nu s-a desfășurat numai pe terenul practic — întîlnirile pentru campionatul mondial între cei doi protagoniști — ci și pe cel teoretic, unde Cigorin a combătut exagerările lui Steinitz și ale discipolilor săi (în special Tarrasch) și mai ales dogmatismul prea rigid pe care-l adoptaseră în formularea principiilor „școlii noi" [2]).

Intr-adevăr, în dorința sa ambițioasă de a-și apăra principiile, elaborate și sistematizate în atîția ani, Steinitz aluneca adeseori pe panta exagerărilor, defect pe care l-a moștenit și principalul său continuator, Tarrasch. Dimpotrivă, Cigorin, jucător plin de inventivitate și fantezie, dotat cu o mare putere combinatorie, era înclinat să prefere dogmelor, realitatea plină de neașteptate surprize a jocului tactic.

„Pentru a putea căpăta o imagine a personalității creatoare a lui Cigorin — scrie M. Botvinnik [3]) — trebuie înțeles că el căuta adeseori în partidele de șah excepțiile și nu regulile"... Or, Steinitz și Tarrasch întruchipau regulile, sistematic expuse și generalizate, a căror aplicabilitate o considerau posibilă și necesară în toate pozițiile. Cigorin a combătut această generalizare excesivă a principiilor strategice în șah; aceasta nu înseamnă însă că el nu recunoștea importanța principiilor strategice — din contra — dar afirma că prețuirea pozițiilor și mutărilor nu trebuie făcută exclusiv pe baza principiilor generale, ci și pe baza analizei concrete a variantelor posibile.

„Fără să mă consider ca aparținînd vreunei „școli" oarecare — scrie el [4]) — m-am condus în cazul acesta nu de considerații teoretice depărtate asupra valorii comparate a figurilor etc., ci exclusiv de acele date pe care le-am avut la dispoziție în diferitele situații ale partidei și care au servit de obiect unei analize minuțioase și pe cît posibil exacte. Fiecare mutare a mea a fost concluzia logică a unei serii de variante, în analiza cărora „principiile jocului" nu au avut decît o importanță destul de limitată".

Un exemplu caracteristic al diferenței de concepție dintre Steinitz și Cigorin îl constituie comentariul lui Cigorin asupra unei poziții survenite în a 8-a partidă a meciului pentru campionatul mondial dintre Steinitz

[1]) M. M. Botvinnik: „Partide alese", pag. 21.

[2]) Steinitz era considerat fondatorul „școlii noi", în opoziție cu „școala veche", romantică, a maeștrilor din generația lui Andersen și Zukertort.

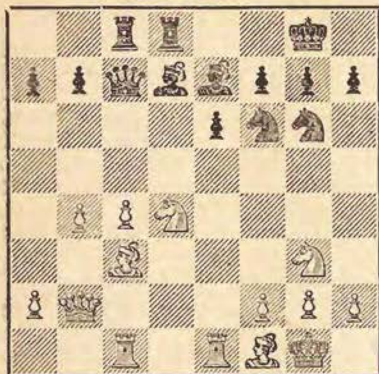
[3]) In „Partide alese", pag. 17.

[4]) In cadrul unui răspuns la „comentariile făcute de Steinitz celor două partide prin corespondență pierdute de Cigorin în 1890—1891.

şi Lasker (1894). In poziţia din diagrama 15, ultima mutare a negrului fusese 21... Tac8, la care albul a răspuns 22. Cd4—b3.

15

Em. Lasker



W. Steinitz

Cigorin scrie despre această poziţie [1]) „poziţia aceasta este tocmai una dintre acelea în care reprezentanţii „vechii şcoli" şi chiar „vechiul" Steinitz [2]) ar fi ştiut să creeze combinaţii vioaie şi interesante, care ar fi dus neapărat la cîştigul partidei".

Mutarea lui Steinitz, 22. Cb3, constituie o eroare tipică, provenită din exagerarea importanţei principiilor strategice. Intr-adevăr, pornind de la constatarea că în poziţia din diagramă caracteristica strategică principală este majoritatea de pioni a albului pe aripa damei, Steinitz şi-a construit planul strategic exclusiv pe această bază, neglijînd posibilităţile tactice pe care le prezenta poziţia şi care se datorau şi ele unei alte caracteristici strategice, anume mobilitatea mai mare a figurilor albe.

[1]) Cartea turneului internaţional în memoria lui Cigorin (Moscova 1947), pag. 15.

[2]) Cigorin se referă aci la stilul combinativ al lui Steinitz din tinereţe.

Cigorin a arătat în mod clar că albul ar fi putut cîştiga uşor pe cale combinativă, în felul următor:

22. b5 b6 23. Cf5! e:f5 24. T:e7 C:e7 25. N:f6 g:f6 26. D:f6 Rf8(?) 27. Dh6+ Re8 28. Ch5 Cg8 29. Cg7+ Re7 30.Te1+ Ne6 31. C:f5+ Rd7 32. T:e6! şi albul cîştigă.

Totuşi, Cigorin preţuia la justa valoare pe Steinitz, despre care s-a exprimat în felul următor [3]): „Steinitz este, fără îndoială, unul dintre cei mai mari şahişti care au apărut pînă acum; personal însă, îmi displace la el dogmatismul exagerat. Am vrut să demonstrez în lupta contra lui, că este posibil să se opună jocului său exagerat poziţional, elemente mai apropiate de artă: concepţia personală asupra poziţiei, intuiţia — în sfîrşit fantezia".

„...Sînt de părere că eu şi Steinitz reprezentăm, pur şi simplu, două curente deosebite în arta noastră".

Aceasta era de altfel părerea generală în vremea lui Cigorin. Analiza amănunţită a partidelor lui — făcută mai tîrziu de către Alehin, Rubinstein, Nimzovici şi desăvîrşită de către reprezentanţii şcolii şahiste sovietice — a demonstrat însă că, în fond, Cigorin era un „adînc strateg, un fin preţuitor al celor mai ascunse valori poziţionale, un tehnician excelent, un maestru de frunte al finalului".

„Combinarea excepţionalului dinamism al gîndirii sale, care-i permitea să calculeze atît combinaţii cît şi variante poziţionale — cu o fină intuiţie în acele cazuri cînd avea de ales o continuare sau alta pe bază de principii generale, de consideraţii cu caracter general — l-au făcut un adversar de temut, atît pentru genialul Steinitz, cît şi pentru ceilalţi reprezentanţi de frunte ai artei şahului din timpul acela: Lasker, Pillsbury, Ma-

[3]) N. I. Grekov: M. I. Cigorin, viaţa şi creaţiile lui, Moscova 1939, pag. 461.

roczy, Schlechter, Charousek, Janovski, Tarrasch" [1]).

Este evident deci că Cigorin, prin criticile sale fondate, a adus corectivul necesar teoriei lui Steinitz şi a demonstrat că principiile strategice generale pot constitui baza unui plan de joc poziţional, dar pot constitui şi punctul de plecare al unui joc combinativ, în care rolul principal îl joacă calcularea concretă a variantelor posibile. (Aşa numitul „Joc de mijloc combinativ" care a fost pe larg studiat şi a devenit una din armele principale ale şcolii şahiste sovietice).

Sinteza între teoria lui Steinitz şi ideile lui Cigorin asupra utilizării jocului combinativ pentru valorificarea caracteristicilor strategice, a fost realizată mai tîrziu de către cel mai talentat dintre şahiştii ruşi ai generaţiei următoare, fostul campion mondial, A. Alehin (1892—1946). Acesta, deşi urmaş direct al lui Cigorin în ceea ce priveşte jocul combinativ, a studiat în profunzime şi tehnica jocului poziţional, desăvîrşită după Steinitz de către Tarrasch, Rubinstein, Lasker şi Capablanca. In special aceştia doi din urmă, jucători de un mare talent, ajunseseră la o mare perfecţiune în domeniul jocului poziţional, al jocului în poziţii simple. Botvinnik scrie [2]): „pentru a-l întrece pe cuban [3]) el (Alehin) era obligat să-şi însuşească tot ce aduseseră nou în tehnica artei şahului Lasker şi Capablanca. Lasker adusese la o mare perfecţiune arta jocului în poziţii simple. Capablanca prefera să joace poziţii mai complicate; el era un maestru al jocului de mijloc, dar în a doua jumătate a carierii sale avea şi el tendinţa spre poziţii simple. Dacă Alehin n-ar fi reuşit să-şi însuşească arta şi tehnica lor, în special în poziţii simple, el n-ar fi putut să-l învingă pe Capablanca".

[1]) Pag. 396 a lucrării citate în nota precedentă.
[2]) Partide „alese" pag. 13.
[3]) Este vorba de Capablanca.

Odată cu Alehin, ideile avansate ale lui Cigorin în domeniul jocului combinativ capătă baza poziţională necesară şi îşi găsesc o strălucită realizare în domeniul practic, deoarece Alehin cîştigă titlul de campion mondial în 1927, demonstrînd în mod convingător în partidele sale cu Capablanca, că jocul strict poziţional nu poate rezista concepţiei superioare în care realizarea ideilor strategice atinge forme combinative excepţional de complicate, necesitînd o mare putere de calcul concret.

Şcoala şahistă sovietică a început să se formeze avînd la bază concepţia cigoriniană desăvîrşită de către Alehin, a cărui experienţă a fost păstrată şi transmisă de către numeroşii maeştri care s-au ridicat în perioada imediat post-cigoriniană: P. Romanovski, G. Levenfiş, A. Ilin-Jenevski, V. Nenarokov, I. Rabinovici, N. Grigoriev.

In cartea sa „Partide Alese", campionul mondial Mihail Botvinnik face o analiză profundă a caracteristicilor şcolii şahiste sovietice, arătînd care sînt trăsăturile caracteristice pe care şahiştii sovietici le-au preluat de la Cigorin şi Alehin [4]). Din punctul de vedere al studiului teoriei principiilor strategice şi tactice — şcoala şahistă sovietică a desăvîrşit şi sistematizat realizările lui Cigorin şi Alehin, adaptînd principiile strategice formulate de către Steinitz, la complexitatea „mijlocului de partidă combinativ", în cadrul căruia puterea de creaţie şi fantezia oricărui jucător se pot desfăşura în mod liber, nestînjenite de îngustimea dogmelor strategice exagerate.

In studiul care urmează, caracteristicile strategice generale şi planurile

[4]) ...„trebuie să spunem că noi am studiat desigur şi creaţiile unor jucători ca Nimzovici şi Rubinstein, Lasker, Capablanca şi ale altor maeştri, dar că cea mai mare influenţă asupra dezvoltării şcolii sovietice au avut-o Cigorin şi Alehin". (Botvinnik, „Partide alese", pag. 27).

de joc care decurg din ele sînt explicate pe bază de exemple din practica maeştrilor. Majoritatea acestor exemple au fost alese din partidele reprezentanţilor şcolii şahiste sovietice şi ale marilor jucători care au contribuit la formarea acestei şcoli, în special Alehin.

In felul acesta, cititorii noştri îşi vor putea da seama din comparaţia diferitelor moduri de utilizare a unei caracteristici strategice, care sînt particularităţile stilului de joc al maeştrilor sovietici, care sînt metodele combinative de realizare a unui avantaj strategic, adică în fond, care este sinteza practică dintre strategie şi tactică realizată de către şcoala şahistă sovietică.

CAPITOLUL III

DESPRE CARACTERISTICILE STRATEGICE GENERALE

Caracteristicile strategice generale există în toate pozițiile. Ele pot fi împărțite în trei grupe mari:

I. *Cîmpuri slabe și tari.*

II. *Structura pionilor (pioni slabi și tari etc.).*

III. *Mobilitatea figurilor și postarea lor cît mai activ.*

I. DESPRE CÎMPURI SLABE ŞI TARI

In primul rînd trebuie să stabilim ce se înțelege printr-un cîmp slab (respectiv tare pentru adversar). O definiție dată de către fostul campion mondial Dr. Euwe lămurește foarte bine despre ce este vorba:

„Un cîmp aflat în poziția proprie (sau în apropierea ei) este slab dacă există vreo posibilitate ca adversarul să-l controleze sau eventual să-l ocupe, mai curînd sau mai tîrziu în cursul partidei".

Deci, în mod logic un cîmp este cu atît mai slab cu cît este mai puțin controlat de figurile și mai ales de pionii proprii. Cîmpurile controlate de pioni sînt cele mai tari, căci în mod normal nici una dintre figurile adverse nu le poate ocupa fără să se expună la pierderi de material. In general, se poate afirma că **un cîmp este mai bine apărat (deci mai tare), cu cît figura care îl apără este mai slabă.** Pornind de la această constatare, devine evident că majoritatea cîmpurilor slabe și tari se formează în cursul partidei, în raport cu poziția pionilor.

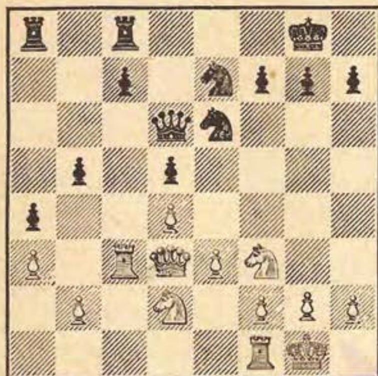
In poziția inițială nu există cîmpuri slabe și tari pentru vreuna din părți. Nici un pion n-a mutat încă și orice cîmp din fața lor poate fi controlat de cîte doi pioni (cu excepția cîmpurilor de pe coloanele „a" și „h", care nu pot fi controlate decît de cîte un singur pion). Dar din momentul cînd pionii încep să se miște, tăria cîmpurilor se modifică. Slăbiciunile create de mișcările pionilor sînt mult mai durabile decît cele provocate de poziția figurilor, deoarece pionii nu merg decît înainte și eventuala lor blocare de pionii sau figurile adverse fixează un cîmp slab pentru multă vreme. De aceea Steinitz recomanda o deosebită grijă în executarea mutărilor de pioni, căci o mutare de pion greșită este foarte greu de îndreptat. Aci mai trebuie adăugat că pionii înșiși pot fi tari sau slabi, după cum pot sau nu să fie susținuți de alți pioni (mai sînt și alte circumstanțe care fac ca un pion să fie slab sau tare). Despre aceasta ne vom ocupa însă mai pe larg în paragraful următor.

Pentru a lămuri mai bine importanța poziției pionilor în fixarea cîmpurilor tari și slabe și rolul figurilor în exploatarea slăbiciunilor (sau în apă-

rarea şi eliminarea lor) şi în folosirea cîmpurilor tari, să examinăm cîteva poziţii caracteristice survenite în partide de maeştri.

16

P. Keres

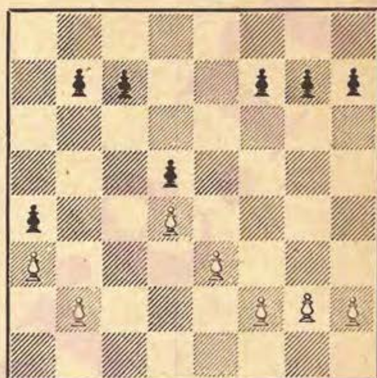


M. Botvinnik

(Meci-turneul pentru campionatul mondial. Runda 20-a. Moscova 1948)

In poziţia din diagrama 16 s-a ajuns după a 16-a mutare a negrului, b7—b5? care constituie o greşeală gravă din punctul de vedere al luptei pentru cîmpurile tari. Intr-adevăr, dacă ridicăm de pe tablă toate figurile şi lăsăm numai pionii (înaintea mutării 16... b5?), atunci constatăm că numărul cîmpurilor slabe în lagărul albului este mai mare decît în acela al negrului (vezi diagrama 17) întrucît negrul n-are în poziţia sa nici un singur cîmp care n-ar putea fi controlat de un pion (cu excepţia cîmpurilor de pe linia a 7-a şi a 8-a, care nu pot fi niciodată apărate de pioni), în timp ce în poziţia albului există o slăbiciune evidentă la b3, care atrage după sine şi slăbiciunea cîmpului c4 (deoarece pionul alb „b" este împiedicat să înainteze la b3 fără sprijinul figurilor). Cu mutarea greşită **16... b7—b5?** negrul îşi creează dintr-odată două cîmpuri slabe în poziţia sa, anume

17



c5 şi c6 şi în acelaşi timp măreşte valoarea cîmpului b4 pentru alb, întrucît el nu poate fi controlat decît cu greutate de un pion negru pe c5. Greşeala lui Keres porneşte probabil de la considerente tactice (ideea de a înainta pionul „b" la b4 sau de a instala un cal pe cîmpul tare c4) care s-au dovedit a nu fi fondate. In continuare, Botvinnik a demonstrat printr-un joc foarte precis că slăbiciunea cîmpurilor c5 şi c6 dă albului obiective de atac precise, care pot fi destul de uşor folosite pentru obţinerea unui avantaj vădit. Planul următor al albului este clar şi destul de uşor de găsit: 1) ocuparea coloanei „c" şi împiedicarea ajungerii unui cal negru la c4; 2) aducerea unuia din caii albi (cel de la f3) pe cîmpul b4, de unde el va controla (şi eventual va ocupa) cîmpul slab c6 şi va ataca pionul slab d5 (pionul d5 a devenit slab deoarece nu mai poate fi apărat cu eficacitate de un pion negru pe c6); 3) presiunea combinată a figurilor albe asupra diferitelor slăbiciuni ale negrului (pionii d5, c7 şi b5) trebuie

să ducă în cele din urmă la obţinerea unui avantaj material suficient pentru cîştig. Să vedem cum a realizat practic Botvinnik acest plan:

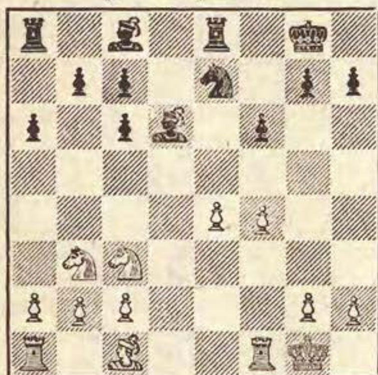
17. Dc2 (împiedică manevra Ce7—c6—a5) **17... Tcb8** (înaintarea 17... c5 ar fi dus după 18. d:c5 la un final pierdut pentru negru din cauza slăbiciunii pionului d5 şi a faptului că albul ar fi căpătat cîmpul foarte tare d4 pentru unul din caii săi) **18. Ce1!** (foarte exact jucat. Inainte de a-şi tripla piesele pe coloana „c", unde slăbiciunile negrului sînt deocamdată apărate de cei doi cai, albul îşi aduce calul la d3 pentru a paraliza orice încercare tactică a negrului în legătură cu înaintarea b5—b4) **18... Cc8** (negrul vede că nu poate juca 18... b4, deoarece după 19. a:b4 T:b4 20. Cd3 urmat de Ta1, pionul a4 ar fi constituit o slăbiciune aproape imposibil de apărat. De aceea el încearcă să-şi aducă unul din cai la c4) **19. Tc6 De7** (poate ceva mai bine ar fi fost 19... Dd7 20. Cd3 f6 urmat de reîntoarcerea calului la e7, dar şi atunci poziţia negrului era grea) **20. Cd3 Cb6 21. Cb4** (prin atacul asupra pionului d5, albul împiedică instalarea calului negru la c4) **21... Td8** (apără pionul d5 pentru a permite totuşi Cc4) **22. Df5** (dar albul îl atacă din nou şi continuă să împiedice planul negrului. In această luptă în jurul unei părţi a planului strategic general, se vede rolul pe care îl joacă manevrele tactice în îndeplinirea lui) **22... Td6 23. Tfc1** (primele două părţi din planul albului au fost îndeplinite. Apărarea negrului este foarte greu de condus şi în continuare Keres permite trecerea într-un final, în care albul are în mod practic un pion în plus. Cea mai bună continuare ar fi fost probabil 23... Tad8) **23... T:c6 24. T:c6 Td8 25. T:b6! c:b6 26. Cc6 Dc7 27. C:d8 D:d8 28. Dc2** (albul are efectiv un pion în plus, deoarece pionul dublu al negrului de pe coloana „b" este lipsit de valoare. Păstrînd damele, negrul ar mai fi putut opune o lungă rezistenţă. Keres a jucat însă: **28... Dc7** (şi după): **29. D:c7 C:c7** (a intrat într-un final de cai pierdut, atît din cauza pionului în minus, cît şi din cauza slăbiciunii pionilor b5, b6 şi d5. Poziţia aceasta poate servi ca exemplu ajutător paragrafului despre slăbiciuni de pioni. Botvinnik a jucat în continuare finalul cu o tehnică exemplară şi a cîştigat în felul următor): **30. Cb1 Rf8 31. Rf1 Re7 32. Re2 Rd6 33. Rd3 Rc6 34. Cc3 Ce8 35. Ca2 f6 36. f3 Cc7 37. Cb4+ Rd6 38. e4** (albul permite dispariţia pionului slab al negrului de la d5 pentru a obţine în schimb un pion liber) **38... d:e4+ 39. f:e4 Ce6 40. Re3 Cc7 41. Rd3 Ce6 42. Cd5 Rc6 43. h4 Cd8** (ceva mai bine era 43...Cf8 44. Cf4 g6) **44. Cf4 Rd6 45. Ch5 Ce6 46. Re3 Re7 47. d5 Cc5** (sau 47... g6 48. C:f6 R:f6 49. d:e6 şi albul cîştigă) **48. C:g7 Rd6 49. Ce6 Cd7 50. Rd4 Ce5 51. Cg7 Cc4 52. Cf5+ Rc7 53. Rc3 Rd7 54. g4 Ce5 55. g5 f:g5 56. h:g5 Cf3 57. Rb4 C:g5 58. e5 h5 59. e6+ Rd8 60. R:b5** şi negrul a cedat.

Atunci cînd una din părţi are o slăbiciune pe linia a 3-a (respectiv la negru, a 6-a) şi adversarul are posibilitatea de a instala un cal pe acel cîmp, avantajul acesta este de cele mai multe ori decisiv, deoarece înlăturarea calului necesită în mod obişnuit sacrificiul calităţii. Un exemplu clasic de exploatare a slăbiciunii unui cîmp pe linia a 6-a este faimoasa partidă Lasker-Capablanca, care a decis soarta premiului I la turneul de la Petersburg (1914).

In poziţia din diagrama 18, s-a ajuns în urma unui joc neprecis al ne-

18

J. R. Capablanca



Em. Lasker

grului în varianta de schimb a partidei spaniole. Albul are majoritatea de pioni pe aripa regelui, care este teoretic compensată de perechea de nebuni a negrului. Figurile negrului nu ocupă însă cele mai bune poziţii (în această variantă planul cel mai bun al negrului constă în rocada lungă, nebunii stau pe d7 şi d6, iar calul vine la g6 pentru a supraveghea cîmpul e5) şi albul are posibilitatea de a întreprinde o manevră foarte interesantă în legătură cu slăbiciunea cîmpului e6 în lagărul negrului. A urmat:

12. f5! (mutarea aceasta pare la început riscată, deoarece albul îşi slăbeşte pionul e4 şi mai ales cîmpul e5. Dar Lasker joacă la cîştig — numai aşa putea cîştiga locul I — şi de aceea intră cu bună ştiinţă într-o luptă complicată în care slăbiciunile de la e5 şi e6 se compensează) **12... b6 13. Nf4 Nb7?** (desigur, mutarea aceasta este greşită. Ea face însă parte din planul negrului de a ataca pionul slab e4. Cum s-a arătat după partidă negrul trebuia să joace 13... N:f4 14. T:f4 c5 15. Td1 Nb7 16. Tf2 Tac8! cu şanse egale. Acum albul reuşeşte să ocupe cîmpul e6) **14. N:d6 c:d6 15. Cd4! Tad8 16. Ce6 Td7 17. Tad1** (ocupînd cîmpul slab e6, calul alb stînjeneşte foarte tare activitatea figurilor negre. In plus, deşi negrul şi-a îndreptat poziţia de pioni pe flancul damei, el a căpătat o slăbiciune la d6, care se află sub presiunea albului) **17... Cc8** (aci Capablanca afirmă că ar fi fost mai bine 17... c5 urmat de 18... d5. Este discutabil însă dacă după 18. Cd5 N:d5 19. T:d5 presiunea albului n-ar fi fost suficientă pentru cîştig) **18. Tf2!** (prin dublarea turnurilor pe coloana „d", albul fixează calul negru la c8 şi prin aceasta împiedică nebunul negrului să atace calul bine postat la e6) **18... b5 19. Tfd2 Tde7 20. b4 Rf7 21. a3 Na8** (probabil cea mai bună şansă a negrului era aci să sacrifice calitatea cu 21... T:e6 22. f:e6 Te:e6. După retragerea nebunului piesele negrului sînt reduse la o pasivitate aproape completă şi albul poate organiza în linişte manevra decisivă, care este foarte instructivă) **22. Rf2 Ta7 23. g4 h6 24. Td3 a5 25. h4 a:b4 26. a:b4** (abia acum observă negrul că stăpînirea coloanei „a" este lipsită de valoare) **26... Tae7 27. Rf3 Tg8 28. Rf4 g6 29. Tg3 g5+ 30. Rf3 Cb6 31. h:g5** (la 31. T:d6 ar fi urmat g:h4 32. Th3 Cc4 33. Td8 Ce5+ 34. Re2 T:d8 35. C:d8+ Re8 36. Ce6 C:g4 cu unele contraşanse pentru negru) **31... h:g5 32. Th3 Td7 33. Rg3! Re8 34. Tdh1 Nb7 35. e5** (eliberează cîmpul tare e4 pentru celălalt cal) **35... d:e5 36. Ce4 Cd5 37. C6c5** (caii albului, instalaţi pe cîmpurile cele mai bune, domină toată tabla) **37... Nc8 38. C:d7 N:d7 39. Th7 Tf8 40. Ta1 Rd8 41. Ta8+ Nc8 42. Cc5** şi negrul a cedat.

Tehnica demonstrată de Lasker în exploatarea poziţiei dominante a calului pe linia a 6-a a fost impecabilă şi constituie un exemplu clasic de felul cum trebuie să se joace astfel de poziţii.

In general trebuie subliniat că cea mai bună piesă pentru ocuparea unui cîmp slab al adversarului (mai ales dacă acest cîmp se află în centrul tablei) este calul. In exemplul care urmează (vezi diagrama 19), albul a reuşit să-şi instaleze ambii cai

19

Kupchik

Yanovsky

în poziţii excelente. Cîmpul e5 constituie slăbiciunea principală a poziţiei negrului, iar cîmpul c5 — deşi teoretic nu este slab, deoarece poate fi apărat prin b7—b6 — practic este slab, deoarece înaintarea b7—b6 ar slăbi iremediabil pionul c6. Problema pentru alb este să accentuieze cooperarea dintre figurile sale, prin deschiderea jocului; pentru negru problema este de a alege între două planuri: eliminarea cailor adverşi prin schimburi sau să-şi creeze şi el un cîmp tare la e3, prin înaintarea f5—f4, pe care să instaleze la rîndul său un cal. Partida a continuat astfel:

22. e4! (consecvent planului de deschidere a jocului) **22... f4 23. Df2 Ce3** (negrul alege al doilea plan. Mai bine era, fără îndoială, Cf6 urmat de Cfd7, pentru a elimina caii albi) **24. T:e3!** (foarte bine jucat. Albul sacrifică calitatea pentru a înlătura calul bine postat al negrului şi a face în acelaşi timp inatacabil calul său din e5) **24... f:e3 25. D:e3 Cc8** (nu mergea 25... Cd7 din cauza 26. Cc:d7 N:d7 27. D:g5 şi albul cîştigă un al doilea pion pentru calitate) **26. Cg4!** (cu această manevră albul deplasează cîmpul său tare de pe linia a 5-a pe a 6-a, de la e5 la f6) **26... Tg6 27. e5! Tg7 28. Nc4** (atacînd pionul slab de la e6) **28... Nf7 29. Cf6 Cb6 30. Cce4** (susţine calul f6 şi vizează celălalt cîmp foarte slab al negrului: d6) **30... h6 31. h4** (albul foloseşte poziţia foarte proastă a figurilor negre, stînjenite de caii care ocupă poziţii dominante, pentru a organiza un atac decisiv la rege) **31... Cd5 32. Dd2 Tg6 33. h:g5 Df8** (la 33... h:g5 34. Rf2 urmat de Th1) **34. f4 Ce7 35. g4 h:g4 36. f:g4!** şi negrul a cedat deoarece nu poate para ameninţarea Dh2+.

Aceste trei exemple sînt, credem, suficiente pentru ca cititorul să-şi poată face o idee despre cîmpurile tari şi slabe. De altfel, caracteristica aceasta strategică este prezentă în orice partidă şi vom reveni asupra ei în cadrul analizei tuturor exemplelor care urmează. Ea joacă de multe ori un rol decisiv în crearea unor altor caracteristici strategice şi trebuie luată în orice caz în considerare în aprecierea oricărei poziţii.

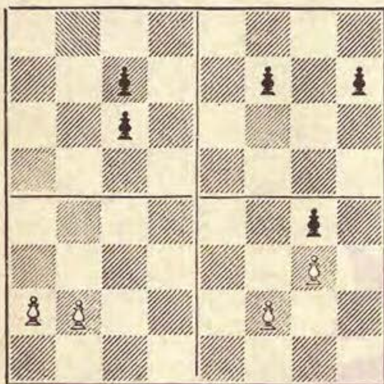
II. DESPRE STRUCTURA PIONILOR

Mai înainte de a intra în fondul problemei, trebuie să stabilim schematic care pioni sînt slabi şi care sînt tari Este evident că un pion apărat de un alt pion este mai tare decît un pion apărat de figuri. (Aci se aplică regula pe care am văzut-o la cîmpurile tari şi slabe: apărarea este mai bună cu cît apărătorul este mai slab ca valoare). De asemenea, un pion care are

posibilitatea de a avansa este evident mai tare decît un pion a cărui înaintare este împiedicată (un astfel de pion se numeşte „blocat").

Pornind de la aceste premize, Steinitz a demonstrat că cea mai bună poziţie pe care o pot ocupa doi pioni (sau eventual mai mulţi) este în „falangă", adică unul lîngă altul (vezi diagrama 20, pionii a2 şi b2). Cea mai slabă poziţie pe care o pot ocupa doi

20



pioni este cînd sînt dublaţi, (pionii c7 şi c6); valori intermediare au pionii izolaţi (f7 şi h7) şi pionul înapoiat f2. O slăbiciune deosebită prezintă pionul izolat, blocat de o figură adversă (d5, blocat de calul d4). Considerînd că cea mai bună poziţie a pionilor este în falangă, Steinitz a enunţat principiul că „falangele de pioni trebuie să înainteze în aşa fel, încît ele să poată relua mereu forma de falangă, pînă în momentul cînd acest lucru nu mai este necesar" (de exemplu cînd unul din pioni are posibilitatea de a se transforma forţat în damă).

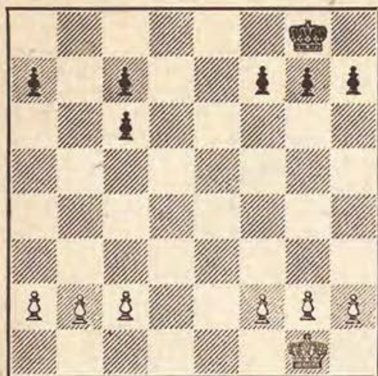
Am spus în capitolul precedent (pag. 31) că majoritatea cîmpurilor slabe şi tari se formează în cursul partidei în raport cu poziţia pionilor. Intr-adevăr, dacă examinăm poziţiile schematice din diagrama 20 vedem că în faţa pionilor dubli, a pionilor înapoiaţi şi izolaţi, se creează cîmpuri slabe, care pot fi cu uşurinţă ocupate de figurile adversarului (în special de cai), cum am văzut în exemplele date. De aceea structura scheletului de pioni prezintă o importanţă foarte mare şi jucătorul trebuie să fie atent încă de la deschidere la felul cum îşi instalează pionii, în raport cu pionii adversarului, pentru a nu-şi crea slăbiciuni.

Este evident imposibil şi nici nu este necesar să se studieze toate formaţiile posibile de pioni. Cunoaşterea cîtorva schelete de pioni caracteristice este în general suficientă pentru a putea aprecia, prin comparaţie, orice poziţie. Inainte însă de a face acest lucru, este necesar să vedem mai de aproape în ce constă slăbiciunile de pioni şi cum pot fi utilizate pentru obţinerea avantajului.

A. PIONII DUBLI ŞI CEI IZOLAŢI

Am văzut că cei mai slabi pioni sînt cei dubli (vezi diagrama 20). Lucrul acesta se vede cel mai bine în poziţia din diagrama 21. Albul cîştigă cu uşurinţă finalul de pioni, pătrunzînd cu regele pe cîmpul c5, întrucît regele negru nu poate împiedica acest lucru din cauza slăbiciunii pionului a7, pe care trebuie să-l apere. Dacă adăugăm figuri, aprecierea poziţiei se schimbă în oarecare măsură, deşi în general albul îşi păstrează avantajul. Astfel, în poziţia din diagrama 22 (survenită după a 26-a mutare a albului, într-o partidă Samarian-Rusenescu, jucată la semifinala campionatului R.P.R., Bucureşti 1950), prezenţa turnurilor nu face decît să lungească pro-

21

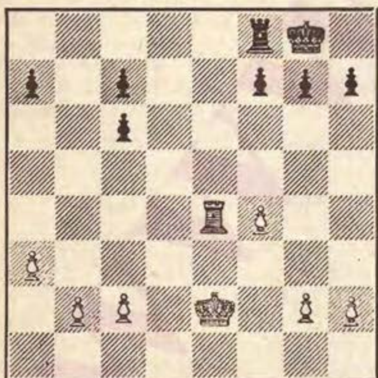


cesul de cîştig. Deşi albul nu a jucat absolut exact, el a obţinut totuşi cîştigul destul de uşor, în felul următor:

26... **g6** (pentru a înlătura ameninţarea de mat pe linia a 8-a, în cazul cînd turnul negru s-ar deplasa) **27. g3** (înainte de a trece la atac, albul îşi consolidează poziţia pionilor) **27... Tb8 28. b3 Rf8 29. Ta4 Ta8** (obligaţia de a apăra pionul a7 sileşte turnul negru să ocupe o poziţie foarte pasivă) **30. Ta6** (turnul alb exercită în schimb

22

Rusenescu

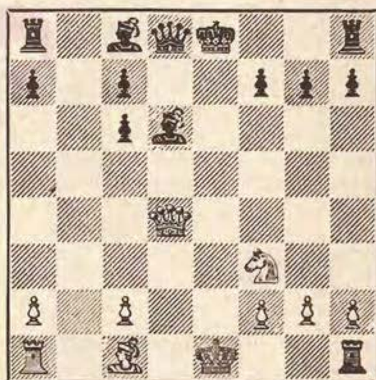


Samarian

maximum de arctivitate atacînd ambele slăbiciuni ale negrului: pionul dublu de la c6 şi pionul izolat a7) **30... Re7 31. T:c6** şi albul a cîştigat un pion, păstrînd în acelaşi timp avantajul poziţional, deoarece pionii negrului pe flancul damei (a7 şi c7) sînt slabi şi izolaţi. Continuarea partidei nu prezintă interes pentru tema noastră, de aceea o dăm pe scurt, fără comentarii: 31... Rd7 32. Tc5 Rd6 33. b4 c6 34. Ta5 f6 35. Tc5 Tb8 36. c4 Tb7 37. h4 Tb8 38. Rd3 Te8 39. Ta5 Te7 40. Rd4 h6 41. Ta6 Td7 42. b5 Re7+ 43. Rc5 c:b5 44. R:b5 Tb7+ 45. Rc5 h5 46. a4 Tb3 47. T:a7+ Re6 48. a5 T:g3 49. a6 Ta3 50. Tb7! Rf5 51. a7 R:f4 52. Rb6 g5 53. Tb8 şi negrul a cedat.

Nu întotdeauna însă pionii dubli constituie o slăbiciune. De multe ori poziţia bună a figurilor compensează în mare măsură slăbiciunea pionilor dubli, cum se vede în următoarea poziţie dată ca exemplu de către Euwe, în care perechea de nebuni a negru-

23



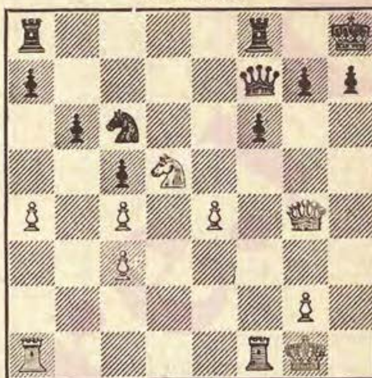
lui (despre această caracteristică strategică, vezi la pag. 110) compensează pe deplin slăbiciunile sale de pioni. Ne aflăm în faţa unui caz tipic în care o caracteristică strategică compensează o alta (vezi diagrama 23).

Există chiar deschideri (cum este Apărarea Nimzovici: 1. d4 Cf6 2. c4 e6 3. Cc3 Nb4) în care albul se expune voit la dublarea pionilor săi pe coloana „c" (de exemplu prin 4. a3 N:c3+ 5. b:c3) pentru a obține o concentrare mai mare a forțelor sale spre centru și perechea de nebuni.

O poziție interesantă în care atît pionii izolați, cît și un pion dublu, sînt compensați de poziția activă a figurilor, este aceea din diagrama 24. Sub protecția puternicului cal de la d5, slăbiciunea pionilor izolați a4 și e4, ca și a pionilor dubli c3 și c4, nu se resimte pentru moment și albul poate organiza complicații tactice periculoase.

24

V. Smîslov



A. Lilienthal

(Turneul de la Pernau 1947)

A urmat: **22. a5!** (unul dintre pionii izolați este sacrificat pentru a îndepărta calul negru de la supravegherea punctului central e5, care compensează în valoare cîmpul central d5, aflat în stăpînirea albului) **22... C:a5?** (Smîslov subestimează posibilitățile albului. Din punctul de vedere al poziției pionilor negrul capătă un avantaj decisiv, dar îndepărtarea calului negru de cîmpul e5 dă pentru moment albului controlul asupra majorității cîmpurilor centrale tari și îi permite, afară de aceasta, să-și creeze un puternic pion liber, deoarece înaintînd, pionul izolat și slab e4 devine foarte puternic prin faptul că e „liber" — adică nu mai are în calea sa, în drumul spre damă — nici un pion advers) **23. e5! f5 24. De2** (pionul amenință să înainteze) **24... Tae8 25. Tae1 Te6** (astfel negrul este silit să sacrifice calitatea pentru a împiedica înaintarea pionului liber al albului, întrucît nu merge 25... Cc6 26. e6 Dg6 27. e7 Tf7 28. De6 etc.) **26. Cf4 Tfe8 27. C:e6 D:e6 28. Dd3!** (cu atac asupra pionului f5) **28... g6 29. Tf4** (astfel, albul a reușit să apere pionul slab c4 și acum poate trece la operații decisive, bazate pe prezența pionului liber) **29... Cc6 30. Dd5 C:e5** (după aceasta negrul pierde repede din cauza legării calului pe coloana „e", dar oricum partida nu se mai putea salva) **31. Rf1!** (pentru a evita Cf3+) **31... Rg7 32. Tf2 Rf6 33. Tfe2** și după cîteva mutări negrul a cedat.

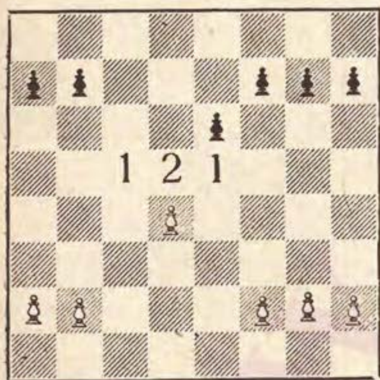
B. DESPRE PIONUL IZOLAT PE COLOANA „D" („ISOLANI")

Am văzut că pionii izolați sînt în general slabi, întrucît ei pot fi atacați cu ușurință de figurile adverse și necesită o apărare de figuri. Există însă un pion izolat care prezintă caracteristici speciale și face excepție de la regula generală. Este vorba despre pionul izolat central care se creează în multe deschideri pe coloana „d", la d4 — respectiv d5. In mod teoretic, el este la fel de slab ca și oricare alt pion izolat și dacă luăm de pe tablă toate figurile finalul de regi și pioni care rămîne este aproape totdeauna defavorabil părții care îl are. Dar în jocul de mijloc, acest pion izolat de

pe coloana „d" are o forță dinamică foarte mare, atît datorită amenințării de a înainta (cînd lucrul acesta este posibil) cît și datorită faptului că el asigură figurilor o dezvoltare mai liberă decît a adversarului. Problema de a ști ce prezintă o importanță mai mare: slăbiciunea lui statică sau forța lui dinamică, este — după părerea lui Nimzovici — „una din problemele cardinale ale jocului pozițional". Ocupîndu-se de această chestiune Nimzovici a dat în cartea „Sistemul meu", o analiză excelentă a problemei, din care luăm punctele esențiale [1]).

Forța dinamică a pionului izolat al damei (pe scurt „isolani", cum l-a botezat Nimzovici) constă în :

25



Scheletul de pioni tipic, cu pionul izolat al damei. Cîmpurile însemnate cu 1 sînt tari pentru alb. Cîmpul însemnat cu 2 este tare pentru negru. (După Nimzovici)

1. Posibilitatea de a înainta cu succes la momentul potrivit (prin d4—d5).

2. Creearea a două cîmpuri „tari" — la e5 și c5 — care întrec în valoare (în jocul de mijloc) valoarea cîmpului „tare" al negrului (d5). In special cîmpul e5 contribuie foarte mult la creearea de posibilități de atac asupra regelui în jocul de mijloc.

Slăbiciunea pionului izolat în final se datorește schimbării raportului de valoare între punctele tari ale albului (c5 ș. e5) și punctul tare al negrului (d5). Prin simplificarea jocului nu mai sînt posibile atacuri asupra regelui și astfel valoarea cîmpurilor c5 și mai ales e5 scade simțitor, în timp ce valoarea cîmpului d5 crește. Nimzovici arată că dacă în diagrama 25 adăugăm un rege alb la c4 și un nebun alb la d2, un rege negru la c6 și un cal negru la e7, finalul este cîștigat de negru, care gonește regele alb cu un șah al calului de pe cîmpul c4, pătrunde apoi cu regele pe cîmpul „tare" d5, după care calul poate ajunge la e4 sau c4, cu avantaj decisiv. Cîmpul d5 servește în final ca un pivot de manevră pentru forțele negrului (de exemplu: Cf6—d5—b4 sau f4; sau Td8—d5—a5 sau h5 etc.). Dacă mai sînt încă piese pe tablă, un cal postat pe cîmpul d5 exercită o presiune foarte mare asupra poziției albului, creînd amenințări pe ambele flancuri. Un nebun postat pe același cîmp poate aduce victoria, chiar dacă au rămas nebuni de culori diferite (cu condiția ca ambele părți să mai aibă turnuri).

Afară de creșterea tăriei cîmpului d5 și slăbirea cîmpurilor c5 și e5, mai trebuie remarcat că se slăbesc în mare măsură și cîmpurile albe e4 și c4, ceea ce creează multe posibilități de pătrundere a figurilor negre. In sfîrșit, trebuie subliniat faptul că slăbiciunea pionului damei izolat în final nu se datorește atît slăbiciunii lui proprii (adică amenințării de a fi pierdut) cît mai ales slăbirii întregului complex de cîmpuri de altă culoare decît aceea pe care stă, care-l înconjoară.

---

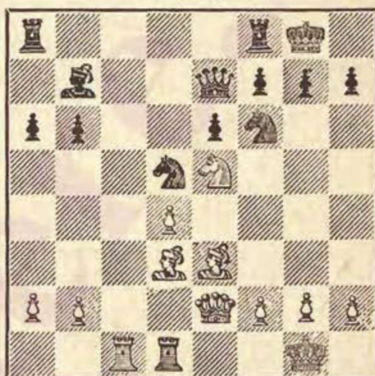
1) In tot cursul analizei se consideră că albul are pionul izolat.

Pionul izolat pe coloana „d" poate constitui un puternic instrument de atac în jocul de mijloc, mai ales dacă adversarul neglijează, în cît de mică măsură, apărarea flancului regelui. Nimzovici arată că mulți jucători avînd un „isolani" se simt obligați să atace cu orice preț pe flancul regelui, în orice condiții, considerînd că finalul fiind pierdut, trebuie să decidă partida neapărat în jocul de mijloc. Este adevărat că atacul pe flancul regelui este strategia indicată atunci cînd ai un pion izolat, dar acest atac trebuie dat numai în condiții favorabile. In general el vine de la sine, în momentul cînd negrul își deplasează calul din f6, ceea ce se întîmplă în majoritatea cazurilor, deoarece acest cal tinde spre d5, pentru a bloca tendința de înaintare a pionului izolat. Pentru a crea condițiile cele mai propice desfășurării atacului, Nimzovici recomandă următoarea schemă de dezvoltare în deschidere: Ne3 (nu la g5), De2, Turnuri la c1 și d1 (nu la d1 și e1), Nd3 sau la b1 (nu la b3) cai la c3 și f3.

Următorul exemplu dat de Nimzovic. (vezi diagrama 26) arată în mod clasic felul cum trebuie să dea albul atacul pe flancul regelui în cazul cînd se prezintă ocazia potrivită. Poziția din diagrama 26 a survenit după mutarea a 19-a a albului Nd3! [1]). Negrul a continuat preșit cu 19... C:e5 și după 20. f:e3 b5? (a5!) 21. Tc5 Tfc8 22. Tdc1 g6 23. a3 s-a ajuns la un final în care albul a folosit cu exactitate stăpînirea coloanei „c" deschise și a cîștigat. Dacă însă în loc de 19... C:e3 negrul ar fi jucat 19... **Ce8** (îndepărtînd astfel calul de la apărarea flancului regelui), atunci albul ar fi putut continua atacul în felul următor: **20. Dh5 g6** (dacă 20... f5 atunci 21. Ng5) **21. Dh6 Cg7** (sau 21... f6 22. Cg4) **22. Ng5! f6 23. N:g6 h:g6 24. C:g6** și acum se despart două variante, în raport cu retragerile damei negre la d7 sau d6. In primul caz, albul are două posibilități la dispoziție: 25. Nh4! sau mai combinativ 25. N:f6, de exemplu: **24... Dd7 25. N:f6 C:f6 26. Dh8+ Rf7 27. Ce5+ Re8 28. C:d7 T:h8 29. C:f6+** și albul are trei pioni pentru figura sacrificată. Dacă negrul joacă **24... Dd6**, poate urma **25. Dh8+ Rf7 26. Dh7 f:g5 27. Ce5+ Re8 28. D:g7 De7 29. Dg6+ Rd8 30. Tc6** cu complicații mari.

26

Taubenhaus



Nimzovici

(jucată în 1913)

Posibilitățile pe care le prezintă eventuala **înaintare a pionului izolat** sînt foarte bine ilustrate de una din cele mai interesante variante ale Apărării Tarrasch din Gambitul damei. După cum se știe, în această variantă după **1. d4 d5 2. c4 e6 3. Cc3 c5** cea mai bună linie de joc a albului (așa-

[1]) Partida s-a desfășurat în felul următor: 1. d4 d5 2. Cf3 Cf6 3. c4 e6 4. e3 c5 5. Nd3 Cc6 6. 0—0 d:c4 7. N:c4 c:d4 8. e:d4 Ne7 9. Cc3 0—0 10. Ne3! b6 11. De2 Nb7 12. Tfd1 Cb4 13. Ce5 Tc8 14. Tac1 Cbd5 15. Cb5!? a6 16. Ca7 Ta8 17. C7c6 Dd6 18. C:e7+ D:e7 19. Nd3.

zisa variantă Schlechter-Rubinstein) constă în izolarea și asediul pionului d5 prin **4. c:d5 e:d5 5. Cf3 Cc6 6. g3!** (nebunul se dezvoltă lateral pentru a exercita presiune asupra pionului izolat) **6... Cf6 7. Ng2 Ne7 8. 0—0 0—0 9. d:c5! d4!** (negrul sacrifică un pion pentru a înainta pionul izolat. Mai slabă este varianta 9... N:c5 10. Ca4 Ne7 11. Ne3 Ce4! 12. Tc1! și negrul are de luptat cu greutăți, cum s-a văzut în a 7-a partidă a meciului Alehin-Euwe din 1927) **10. Ca4 Nf5** (vezi diagrama 27).

27

In poziția aceasta s-au încercat mai multe mutări pentru alb, dar majoritatea nu a putut rezolva problema poziției în mod satisfăcător, de exemplu:

1) 11. b4? d3! („isolani" s-a transformat într-un pion liber) 12. e3 (12. e:d3 N:d3 13. Te1 C:b4 este în favoarea negrului) 12... C:b4 13. Cd4 Ne4! (mai tare decît 13... Cc2 care a dus la o catastrofă pentru negru într-o partidă Winter-Tylor, jucată în 1935) 14. N:e4 C:e4 15. Tb1 (ceva mai bine era 15. a3) 15... Da5 16. a3 Cbd5 17. T:b7 Da6! 18. Db3 d2! cu avantaj evident pentru negru (Eliskases-Koch, Swinemünde 1936).

2) 11. Ch4 Ng4 (se poate juca și 11... Ne4) 12. a3 Cd5 13. Db3 Ne6! 14. Cf5 Cb6 15. C:e7+ D:e7 16. Dd1 C:a4 17. D:a4 D:c5 cu joc mai bun pentru negru (Fine-Vidmar, Hastings 1936—37).

3) 11. a3 Ce4 12. e3 d3! 13. b4 Nf6 14. Nb2 N:b2 15. C:b2 Cc3 cu șanse de ambele părți (Johanson-Dr. Dyckhoff, jucată prin corespondență în 1948).

4) 11. Nf4! (mutarea lui Fine, care pare să dea totuși avantaj albului, dar care nu a fost încă experimentată suficient în concursuri). După 11... Ce4 12. b4 Nf6 13. b5 Ce7 14. Ne5 N:e5 15. C:e5 Dd5 16. Cd3 albul a obținut avantaj în partida Fine-Horowitz, New-York 1940, dar mutarea 11... Ne4 deschide noi posibilități de luptă pentru negru.

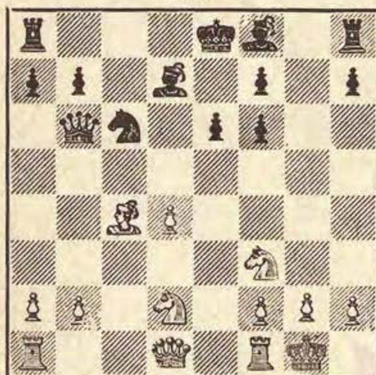
Variantele de mai sus nu constituie o analiză completă a tuturor posibilităților de joc, pornind de la diagrama 27. Ele constituie numai exemple de joc, avînd ca temă înaintarea pionului liber. In studiul lor, cititorul trebuie să țină seama că este vorba despre o variantă teoretică, în care negrul **sacrifică un pion** pentru a-și înainta pionul liber. In practică, se prezintă de multe ori ocazii de înaintare a pionului liber, în condiții din cele mai diferite, care trebuie analizate tactic de la caz la caz. Un exemplu de forța pe care poate să o aibă înaintarea unui „isolani" (mai ales cînd regele advers nu a rocat încă) este următorul:

Poziția din diagrama 28 a survenit după următoarele mutări de deschidere: 1. d4 Cf6 2. Cf3 e6 3. Ng5 d5 4. Cbd2 c5 5. e3 Db6 6. N:f6 g:f6 7. c4 d:c4 8. N:c4 c:d4 9. e:d4 Nd7 10. 0—0 Cc6. Planul negrului este destul de simplu: el intenționează să facă rocada lungă și să desfășoare un atac combinat asupra pionului izolat și asupra flancului regelui advers (bazat pe coloana deschisă „g"). In realizarea acestui plan Flohr n-a ținut însă suficient seama de posibilitățile tactice legate de înaintarea pionului izo-

lat. A urmat: **11. d5! Ca5** (Toluş arată că poate cel mai bine pentru negru ar fi fost să dea un pion cu 11... e:d5 12. N:d5 0—0—0 pentru a putea ter-

28

Flohr



Toluş

(Turneul de la Pernau 1947)

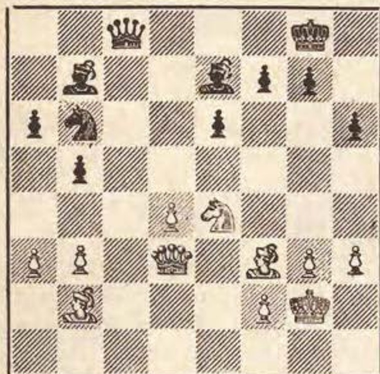
mina dezvoltarea. Aceasta nu constituie însă în nici un caz o soluţie a problemei) **12. Tc1!** (mai tare decît 12. d:e6) **12... e5** (pionul izolat a devenit liber şi exercită o mare presiune asupra poziţiei negrului) **13. De2 Ng7** (13... 0—0—0 ducea la pierderea unui pion după 14. Nb5+ Rb8 15. N:d7 T:d7 16. C:e5! Te7 17. Dg4 Dd8 18. Cec4 Nh6 19. d6 Te6 20. Tcd1!) **14. Nd3 D:b2** (luarea pionului este forţată, deoarece albul ameninţa 15. Tb1 urmat de b2—b4 cu cîştigarea calului a5) **15. Tc2 Db6 16. Tb1 Dd6 17. Ce4** (cîmpurile e4 şi în special f5 sînt slăbiciuni ale poziţiei negrului, pe care albul le utilizează pentru a obţine decizia) **17... De7 18. Cg3 Rd8** (ceva mai multe şanse dădea 18... 0—0, deşi şi atunci după 19. De4 f5 20. C:f5 N:f5 21. D:f5 Tfc8 22. D:h7+ Re8 23. Te2 atacul albului ar fi fost decisiv) **19. Nf5 Tc8 20. d6! De8 21. T:c8+ R:c8** (21... N:c8 22. d7! şi albul cîştigă: triumful pionului liber!) **22. Db5** şi negrul a cedat.

Am văzut care sînt posibilităţile de atac legate de pionul izolat. Să vedem acum cum se duce **lupta împotriva pionului izolat pe coloana „d"**. Un exemplu clasic îl constituie partida Rubinstein-Lasker, jucată în turneul internaţional de la Moscova 1925. Albul a jucat pasiv şi neprecis deschiderea şi a permis negrului să-i creeze un pion izolat pe coloana „d", fără să obţină în schimb o poziţie de atac: **1. d4 d5 2. c4 c6 3. e3 Cf6 4. Cc3 e6 5. Cf3 Cbd7 6. Nd3 d:c4 7. N:c4 b5 8. Ne2** (este interesant că mutarea aceasta a fost reluată în ultimul timp cu succes de către maeştrii sovietici) **8... a6** (într-o partidă Szabo-Bronştein, meciul Budapesta-Moscova 1949, negrul a jucat direct 8... Nb7) **9. 0—0** (metoda modernă de joc se bazează pe înaintarea imediată 9. e4, după care albul obţine un joc bun) **9... Nb7 10. b3 Ne7 11. Nb2 0—0 12. Ce5 c5!** (negrul ia iniţiativa) **13. Nf3 Dc7 14. C:d7 C:d7 15. Ce4** (nu mergea 15. d5 din cauza 15... Tad8 şi dacă 16. d:e6, atunci 16... Ce5 17. e:f7+ T:f7 urmat de C:f3+. Mai bine ar fi fost însă 15. d:c5, deşi negrul ar fi obţinut şi atunci un joc ceva mai bun) **15... Tad8 16. Tc1 Db8 17. De2 c:d4 18. e:d4** (pionul izolat a fost creeat. Albul ar fi putut evita acest dezavantaj strategic jucînd 18. N:d4, dar atunci după 18... e5 urmat de f7—f5 negrul ar fi obţinut un atac foarte puternic asupra regelui. Din acest moment Lasker începe să manevreze cu o precizie admirabilă. Planul său constă în a forţa trecerea într-un final cît mai favorabil, lucru pe care îl obţine printr-un atac poziţional pe flancul damei, pe care îl domină cu ajutorul cîmpului „tare" d5) **18... Tc8** (posibilitatea atacului la rege dispărînd, turnurile trebuie să ocupe coloanele „c" şi „d"). **19. g3 Da8 20. Rg2 Tfd8 21. T:c8 T:c8 22. Tc1 T:c1 23. N:c1 h6 24. Nb2 Cb6 25. h3 Dc8 26. Dd3 Cd5!** (calul a ajuns pe cîmpul „tare" şi ameninţarea Cb4 forţează pe alb la o slăbire a poziţiei de pioni de pe flan-

cul damei) **27. a3** (vezi diagrama 29) **27... Cb6!!** (acum slăbiciunea albului a trecut de la cîmpul b4 la pionul b3, de aceea în locul calului, la d5 se insta-

29

Lasker

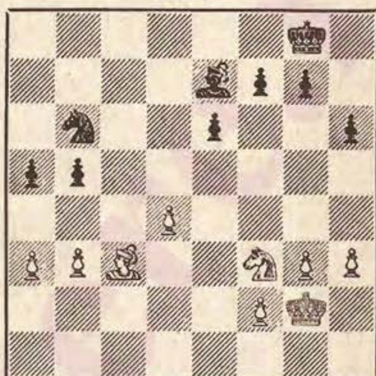


Rubinstein

lează nebunul) **28. Rh2 Nd5 29. Rg2 Dc6 30. Cd2 a5!** (cu amenințarea a5—a4, după care albul trebuind să joace b3—b4, se slăbește decisiv cîmpul c4. De aceea albul se decide să pună damele la schimb, după care însă slăbiciunea pionilor săi de pe flancul damei permite negrului să cîștige un pion) **31. Dc3 N:f3+! 32. C:f3 D:c3 33. N:c3 a4!** (vezi diagrama 30. O mutare fină, care scoate în evidență slăbiciunea pionilor albi de pe flancul damei) **34. b:a4 b:a4 35. Rf1** (pionul nu poate fi apărat. La 35. Nb4 urmează 35.. N:b4 36. a:b4 a3 37. Cd2 Cd5 urmat de venirea regelui negru pe flancul damei. Cu un pion în plus, finalul este ușor cîștigat de negru. A mai urmat: 35... N:a3 36. Re2 Rf8 37. Rd3 Cd5 38. Ne1 Nd6 39. Rc4 Re7 40. Ce5 N:e5 41. d:e5 Rd7 42. Nd2 h5 43. Nc1 Rc6 44. Na3 Cb6+ 45. Rd4 Rb5 46. Nf8 Cc4 47. Rc3 g6 48. f4 Ce3 49. Rd3 Cd5 50. Na3 h4! (disloca lanțul de pioni al albului) 51. g:h4 C:f4+ 52. Re4

30

Lasker



Rubinstein

Ch5! 53. Rf3 Rc4 54. Nb2 Rb3 55. Na1 a3 56. Rg4 Rc2 57. Rg5 Rd3 și albul a cedat.

Din exemplele de mai sus se poate trage concluzia că: **pionul izolat poate duce la poziții avantajoase** numai dacă partea care îl are ajunge la atac pe flancul regelui sau cînd este posibilă spargerea centrului advers prin înaintarea lui. In final însă (sau în poziții în care partea care are pionul izolat nu poate ajunge la atac), izolani constituie o slăbiciune atît prin el însuși, cît și prin slăbirea cîmpurilor înconjurătoare.

Ținînd seama de tehnica modernă a apărării împotriva atacurilor la rege, se poate afirma că în general dezavantajele pe care le comportă un pion izolat sînt mai mari decît avantajele. De aceea, fiecare jucător trebuie să cumpănească cu foarte multă atenție perspectivele de atac pe care le-ar putea avea, atunci cînd are de ales între crearea unui pion liber sau evitarea acestui lucru.

C. DESPRE PIONII „ATÎRNAŢI"

Prin pioni „atîrnaţi" se înţelege un grup de doi pioni alăturaţi care nu pot fi susţinuţi de alţi pioni şi care stau pe aceeaşi linie (vezi diagrama 33). Nimzovici arată că aceşti pioni se creează de obicei în felul următor:

Mai întîi una din părţi capătă un pion izolat (diagrama 31) apoi calul

Poziţia din diagrama 34 nu a rezultat din jocul împotriva unui isolani. Albul a jucat greşit deschiderea şi a permis negrului să ocupe o poziţie dominantă în centru, care n-a putut fi lichidată decît printr-o serie de schimburi al căror rezultat a fost apariţia celor doi pioni slabi la c3 şi d4 [1]).

31



32



33



Evoluţia: isolani — cuplu de pioni izolaţi — pioni „atîrnaţi"

centralizat pe cîmpul slab din faţa pionului izolat se schimbă cu un cal advers pe cîmpul c6 (respectiv c3), creînd un cuplu de pioni izolaţi, care nu stau însă pe aceeaşi linie (diagrama 32). In sfîrşit, pionul mai înapoiat al cuplului înaintează şi se ajunge la pionii „atîrnaţi".

Cele trei diagrame de mai sus, prezentînd acest mod de naştere al pionilor „atîrnaţi", sînt luate dintr-o partidă Rubinstein-Nimzovici (Karlsbad 1907). Pionii atîrnaţi pot apărea însă în multe alte feluri şi pe alte coloane decît „d" şi „c", deşi aci apar cel mai frecvent. Ceea ce ne interesează în primul rînd din evoluţia arătată de Nimzovici, este faza intermediară în care cei doi pioni nefiind încă pe aceeaşi linie (vezi diagrama 32) pot fi blocaţi de adversar, care în cazul acesta obţine un avantaj apreciabil din stăpînirea cîmpurilor slabe din faţa lor. (Incercarea de a ajunge la o astfel de poziţie poate fi considerată ca încă o metodă de luptă împotriva pionului izolat).

Continuarea acestei partide constituie un model de exploatare a slăbiciunilor c4 şi d5, care s-au format în faţa celor doi pioni care nu mai pot înainta. A urmat (vezi diagrama nr. 34 din pag. 45):

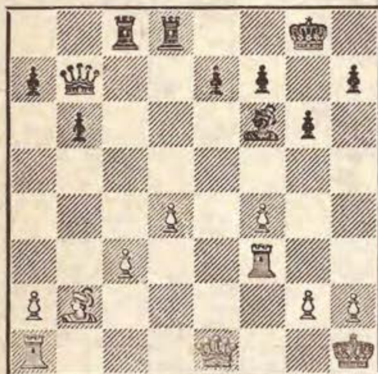
22... **Dd5** 23. **De3 Db5** 24. **Dd2 Td5** 25. **h3 e6** 26. **Te1 Da4** 27. **Ta1 b5** 28. **Dd1 Tc4** (cu aceasta negrul a terminat blocarea completă a pionilor albi şi trece la atac pe flancul damei, asupra pionului slab a2. Pentru aceasta el utilizează ca pivot pentru aducerea turnurilor sale pe coloana „a" tocmai cîmpurile slabe c4 şi d5, care sînt în stăpînirea sa) 29. **Db3 Td6** 30. **Rh2 Ta6** 31. **T3f1 Ne7** 32. **Rh1** (albul este redus la o pasivitate aproape completă şi este nevoit să aştepte desfă-

[1]) Inceputul acestei partide a fost următorul: 1. e4 Cf6 2. d3 c5! 3. f4 Cc6 4.Cf3 g6 5.Ne2 Ng7 6.Cbd2 d5 7.0-0 0-0 8.Rh1 b6 9.e:d5 D:d5 10.De1 Nb7 11.Cc4 Cd4! 12.Ce3 De6 13.Nd1 Cd5 14.C:d4 c:d4 15.C:d5 D:d5 16.Nf3 Dd7 17.N:b7 D:b7 18.c4 (altfel decide presiunea negrului pe coloana „c") 18... d:c3 19.b:c3 Tac8 20. Nb2 Tfd8 21. Tf3 Nf6 22. d4.

şurarea ofensivei negrului) 32... **T4c6!** (o manevră foarte interesantă. Figurile grele ale negrului se regrupează pentru a putea desfăşura maximum de eficacitate: turnurile trec pe coloana „a", la a4 şi a6, iar dama vine la c4) 33. **Tfe1 Nh4** 34. **Tf1** (turnul nu poate părăsi linia 1-a. Dacă de exemplu: 34. Te5? atunci 34... D:b3 35. a:b3

34

A. Alehin



G. Thomas

(Turneul de la Baden-Baden, 1925)

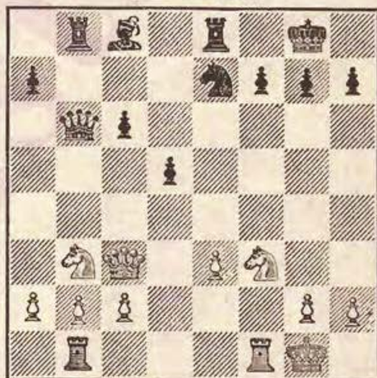
T:a1 36. N:a1 Ta6 37. Nb2 Ta2 şi negrul cîştigă) 34... **Dc4!** 35. **D:c4** (mai curînd sau mai tîrziu schimbul damelor era inevitabil) 35... **T:c4** 36. **a3 Ne7** 37. **Tfb1 Nd6** (nebunul negru atacă punctul slab a3, dar în acelaşi timp supraveghează şi pionul f4, care poate deveni eventual slab) 38. **g3 Rf8** (piesele negrului ocupă cele mai bune poziţii. Pentru acţiunea decisivă trebuie adus şi regele în centru) 39. **Rg2 Re7** 40. **Rf2 Rd7** 41. **Re2 Rc6** 42. **Ta2 T4a4** 43. **Tba1 Rd5** 44. **Rd3 T6a5** 45. **Nc1 a6** 46. **Nb2 h5!** (toate figurile albe fiind concentrate la apărarea pionului a3, negrul foloseşte mobilitatea mai mare a nebunului şi poziţia dominantă a regelui său în centru pentru o diversiune pe flancul regelui care provoacă h4, după care spargerea centrului cu e6—e5 devine decisivă din cauza slăbiciunii pionului g3) 47. **h4** (altfel joacă negrul h5—h4) 47... **f6** 48. **Nc1 e5** 49. **f:e5 f:e5** 50. **Nb2 e:d4** 51. **c:d4 b4!** 52. **a:b4 T:a2** 53. **b:a5 T:b2** şi albul a cedat. Precizia jocului lui Alehin în această partidă provoacă admiraţia.

Un alt exemplu de folosire a cîmpurilor slabe din faţa cuplului de pioni izolaţi care n-au reuşit să ajungă în faza de pioni „atîrnaţi" il prezintă partida Botvinnik-Boleslavski, jucată în turneul pentru titlul de campion absolut al U.R.S.S. 1941.

In poziţia din diagrama 35 [1]), albul nu poate presa pionii negrului de-a lungul coloanelor (pionul d5 care se

35

I. Boleslavski



M. Botvinnik

află pe coloana semideschisă, este apărat) de aceea el aplică altă metodă, bazată pe postarea cailor pe aceste cîmpuri importante. De remarcat este faptul că şi albul are c

[1]) Partida a început astfel: 1. e4 e6 2. d4 d5 3. Cd2 c5 4. e:d5 e:d5 5. Nb5+ Cc6 6. Cgf3 Nd6 7. 0—0 Cge7 8. d:c5 N:c5 9. Cb3 Nb6 10. Ne3! N:e3 11. N:c6+! b:c6 12. f:e3 0—0 13. Dd2 Db6 14. Dc3 Tb8 15. Tab1 Te8.

slăbiciune — pionul e3 — pe care şi-a creeat-o cu bună ştiinţă, tocmai în vederea jocului bazat pe slăbiciunea cîmpurilor c5 şi d4.

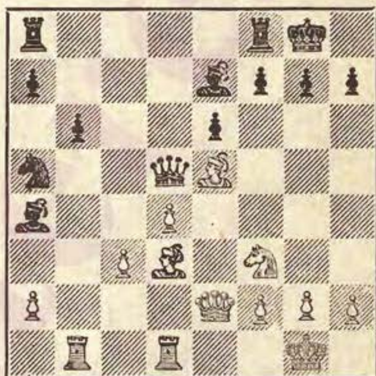
In poziţia din diagramă a urmat: **16. Tfe1** mutare despre care însuşi Botvinnik face următorul comentariu în cartea turneului: „mutarea aceasta în stilul lui Nimzovici — „supraprotecţia" pionului e3 — face pe alb să piardă o bună jumătate din avantaj. Continuarea logică era 16. Cc5 Cf5 17. Tfe1". Negrul a răspuns **16... Cg6** cu intenţia de a-şi aduce calul la e5. A urmat: **17. Cc5 Ng4 18. Cd4 Ce5 19. b4 Tbd8 20. e4** („poate că mai consecvent era 20. Cde6 N:e6 21. D:e5. Jocul s-ar fi simplificat, dar albul s-ar fi consolidat pe cîmpurile negre" — comentează Botvinnik) **20... d:e4** (mai bine era 20... f6) **21. T:e4 a5** 22. a3 (mutarea foarte tentantă 22. Dg3 nu dădea nimic albului, cum arată Botvinnik, din cauza 22... f6 23. T:g4 C:g4 24. D:g4 şi acum 24... h5! 25. Df4 a:b4 26. Cdb3 Db5 cu joc aproximativ egal) **22... a:b4 23. a:b4 f6 24. Tbe1 Rh8?** (mutarea aceasta constituie greşeala decisivă, deoarece dă timp albului să-şi deplaseze regele, ceea ce eliberează caii din legătura pe diagonala b6—g1. Negrul trebuia să joace 24... Nh5, profitînd de faptul că nu este posibil 25. Cde6 urmat de 25... Nf7. Şi atunci albul ar fi stat mai bine, dar jocul său ar fi fost mult mai greu) **25. Rh1 Nd7** (duce la pierderea unui pion) **26. C:d7 T:d7 27. D:c6 Dd8** (cei doi pioni liberi ai albului de pe flancul damei îi asigură cîştigul. Negrul s-a mai apărat pînă la mutarea a 65-a într-un final de turnuri, cînd a fost nevoit să cedeze [1]).

Un exemplu din care se văd urmările pe care le poate avea o blocadă superficială a cuplului de pioni izolaţi, îl constituie partida Stahlberg-Szabó L., jucată la olimpiada de la Helsinki 1952.

Negrul a jucat inexact deschiderea: 1. d4 Cf6 2. Cf3 d5 3. c4 e6 4. Cc3 c5 5. c:d5 C:d5 6. e3 Cc6 7. Nc4 c:d4 8. e:d4 C:c3 9. b:c3 Ne7 10. 0—0 0—0 11. De2 b6 12. Tfd1 Ca5 13. Nd3 Nb7 14. Nf4 Dd5? (trebuia Tc8) 15. Tab1 Nc6 16. Ne5 Na4 (şi aici era mai bine Tac8) şi, în poziţia din diagrama 36,

36

L. Szabó



G. Stahlberg

(Olimpiada de la Helsinki, 1952)

albul şi-a pus în mişcare cuplul de pioni izolaţi, dezlănţuind un atac puternic în centru: **17. c4! Dd7** (la 17... N:d1 ar fi urmat 18. N:h7+ Rh8 19. T:d1 cu atac decisiv) **18. Td2 Cc6 19 d5!** (înaintarea energică a pionilor albi continuă, făcînd posibile diferite combinaţii interesante) **19...**

[1]) Iată continuarea partidei: 28. Cf3 Tc7 29. C:e5 f:e5 30. D:e8+ D:e8 31. T:e5 Dg8 32. Te8 T:c2 33. T:g8+ R:g8 34. Tb1! Rf7 35. b5 Re6 36. b6 Tc8 37. h3 Tb8 38. Rh2 Rd5 39. Rg3 Rc6 40. Rg4 Rb7 41. Te1 Tg8 42. Te6 Ra6 43. Rg5 Rb7 44. h4 Ra6 45. h5 Rb7 46. g4 Ra6 47. Rh4 Rb7 48. h6 g:h6 49. T:h6 Tg7 50. Rh5 Ra6 51. Tc6 Te7 52. Tc7 Te5+ 53. g5 R:b6 54. T:h7 Rc6 55. Rh6 Rd6 56. g6 Te1 57. Tf7 Re6 58. Tf2 Ta1 59. g7 Th1+ 60. Rg6 Tg1+ 61. Rh7 Th1+ 62. Rg8 Re7 63. Te2+ Rd7 64. Te4 Th2 65. Rf7 negrul cedează.

C:e5 20. C:e5 Dd6 21. c5! (cei doi pioni continuă să fie „atîrnaţi", dar pe linia a 5-a. Albul îi sacrifică pentru a deschide liniile pentru atac) 21... b:c5 (la 21... D:c5 ar fi urmat 22. De4!) 22. C:f7! (atacul intră în faza decisivă) 22... T:f7 (dacă 22... R:f7 atunci 23. d:e6+ Rg8 24. Dh5 şi negrul pierde) 23. d:e6 Rf8 (la 23... Tf6 urmează 24. N:h7+ R:h7 25. T:d6 N:d6 26.Dd3+ şi D:d6 cu cîştig uşor) 24. e:f7 Td8 25. Te1 Td7 26. De4 Dh6 27. Tb2 şi negrul cedează.

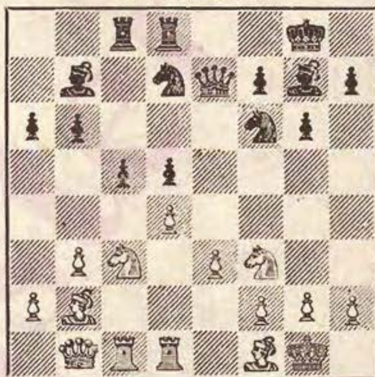
Să trecem acum la pionii „atîrnaţi" propriu-zişi. Atunci cînd o astfel de formaţie de pioni există pe tablă, jocul capătă de obicei un caracter foarte tăios; aceasta se datoreşte pe de o parte faptului că pionii „atîrnaţi" dau perspective bune de atac, în special atunci cînd sînt susţinuţi de figuri uşoare, iar pe de alta, posibilităţii ca unul din ei să înainteze la momentul potrivit, creînd fie un pion liber periculos, fie blocînd un pion advers pe cîmpul său iniţial (de exemplu în poziţia din diagrama 33, după un eventual c5—c4 din partea negrului, pionul alb b2 este blocat şi expus atacului advers pe coloana „b"). Pe de altă parte pionii atîrnaţi pot deveni slabi dacă adversarul reuşeşte să forţeze înaintarea unuia dintre ei în astfel de condiţii încît să-i poată bloca exploatînd apoi slăbiciunea cîmpurilor din faţa lor. In acest din urmă caz, metodele de joc sînt aceleaşi ca şi în partidele Thomas-Alehin şi Botvinnik-Boleslavski (vezi diagramele 34 şi 35), cu deosebirea că pionii fiind mai înaintaţi manevrele sînt mai dificile.

Deşi părerile teoreticienilor sînt împărţite în ceea ce priveşte valoarea pionilor „atîrnaţi" (jucătorii solizi care preferă manevrele poziţionale condamnă în general pionii atîrnaţi) practica a arătat că în mîinile unui jucător agresiv ei constituie o armă foarte periculoasă. In ultimii ani s-au jucat numeroase partide în care pionii atîrnaţi au adus decizia. Iată cîteva exemple, care desigur nu epuizează posibilităţile foarte variate de luptă care pot surveni, dar care pot da cititorului o idee destul de completă asupra felului cum trebuie condus jocul.

Poziţia din diagrama 37 a rezultat după a 15-a mutare a negrului: c7—c5. Albul a făcut aci greşeala de a juca 16. d:c5, creînd negrului pioni „atîrnaţi", pe care credea probabil că-i

37

M. Botvinnik



A. Sokolski

(Semifinala campionatului U.R.S.S., Leningrad 1938)

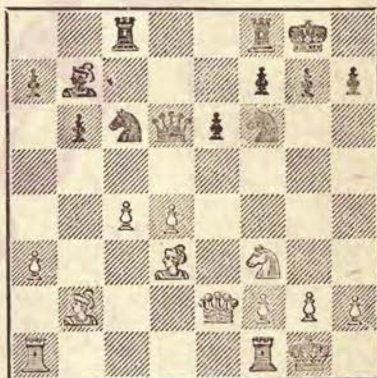
va putea ataca şi bloca. Botvinnik arată însă în comentariile sale la această partidă că aceasta constituie o greşeală poziţională, deoarece „**slăbiciunea pionilor negri d5 şi c5 nu poate fi exploatată atunci cînd sînt multe figuri uşoare...**". După 16... b:c5 17. Ce2 Nh6! (cu ameninţarea d5—d4) 18. Na3 Cg4 (acum ameninţă 19... N:e3 20. f:e3 D:e3+ 21. Rh1 Cf2+ 22. Rg1 cu mat etcuffé şi eventual 19... C:f2) 19. Dd3 C7e5 (piesele negre intră în luptă cu cîştig de tempo) 20. C:e5 D:e5 21. Cg3 Df6! 22. Ch1 (forţat, deoarece la 22. Tc2 ar fi urmat 22... Dh4

23. h3 C:e3) 22... d4! (un exemplu tipic de înaintare a unuia dintre pionii „atîrnaţi" la momentul potrivit) 23. De2 Ce5 24. e:d4 (prin aceasta pionii „atîrnaţi" dispar şi în locul lor apare un „isolani" care a reuşit să înainteze şi să devină liber. Susţinut de toate figurile negre, acest pion decide partida. Nu mergea aci 24. T:c5 T:c5 25. N:c5 Cf3+ 26. g:f3 N:f3 27. Dc2 N:d1 28. D:d1 Dg5+ şi albul pierde calitatea. La 24. f4 ar fi urmat 24... Cd7 25. e:d4 N:f4 26. Tc2 Te8. Relativ cel mai bine era 24. N:c5 Nf3 25. D:a6 D:a6 26. N:a6 N:d1 27. N:c8 T:c8 28. T:d1 T:c5 29. e:d4 Td5 deşi şi atunci figura în plus a negrului decidea partida) 24... c:d4 25. T:c8 N:c8! 26. Te1 d3! 27. Dd1 (nu merge 27. D:e5 din cauza 27... D:e5 28. T:e5 d2 29. Ne2 d1D+ 30. N:d1 T:d1+ şi albul pierde) 27... Ng4 28. Da1 (28. f3 C:f3+ şi negrul cîştigă) 28... d2 şi negrul a cîştigat după cîteva mutări [1]).

In poziţia din diagrama 38 lupta este mai grea, deoarece piesele negrului stau destul de bine. Euwe a continuat cu 15... Df4! (pregătind un contrajoc pe flancul regelui şi evitînd posibilitatea 15... Tfd8 16. Tad1 Tc7 17. Ce5 după care albul ar fi exercitat o mare presiune în centru. Mutarea are însă şi părţile ei negative, căci dama neagră rămîne expusă atacurilor) 16. Tad1 Tfe8!? (cu aceasta negrul împiedică înaintarea d4—d5 şi ameninţă eventual e6—e5. Probabil mai bine ar fi fost totuşi 16... Tfd8) 17. h3 (împiedică mutarea 17... Dg4 care, combinată cu 18... Ca5 ar fi forţat schimbul damelor) 17... Ca5 18. Ce5 Ne4 19. Tfe1 N:d3 20. D:d3 Ted8?! (deplasarea aceasta a turnului permite albului o serie de ameninţări foarte primejdioase în legătură cu sacrificiul calului la f7) 21. Nc1 Dh4 22. De2! (ameninţarea sacrificiului la f7 pune pe negru în faţa unor probleme grele. La 22... Cd7 ar fi urmat, cum au arătat Belaveneţ şi Riumin, 23. C:f7 R:f7 24. D:e6+ Rf8 25. Te4 Dh5 26. Td3 Cf6 27. Tf3 Df7 28. T:f6! D:f6 29. Tf4 D:f4 30. N:f4 C:c4 31. d5 în favoarea albului. La 22... Cc6 urma 23. Cf3 Dh5 24. Ng5 de asemenea cu avantaj. De aceea Euwe se decide să elimine posibilitatea sacrificiului, dar cu aceasta pierde un tempo) 22... Te8 23. g4! (o mutare greu de prevăzut! Albul ameninţă,

38

M. Euwe



A. Alehin

(Partida a 10-a din al doilea meci pentru campionatul mondial, 1937)

nici mai mult nici mai puţin, decît prinderea damei prin 24. Rg2 şi Cf3. Negrul nu poate lua la h3 din cauza 24. Td3 Dh4 25. Rg2 şi 26. Th1. Relativ cel mai bine era 23... h6 deşi şi atunci după 24. Rg2 Ch7 albul ar fi dominat jocul. Euwe şi-a pierdut calmul şi a făcut o greşeală gravă după care a pierdut un cal) 23... Cc6? 24. Rg2 C:e5 (altfel urmează 25. Cf3) 25. d:e5 Ch5 26. g:h5 T:c4 şi negrul a cedat după cîteva mutări.

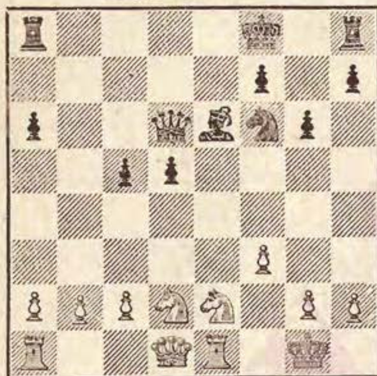
Poziţia din diagrama 39 a rezultat dintr-o variantă foarte interesantă de deschidere : 1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Nb5

[1]) Intreaga partidă cu comentariile lui Botvinnik poate fi găsită în cartea „Partide Alese".

a6 4. Na4 Cf6 5. 0—0 C:e4 6. d4 e:d4!? (de obicei se joacă 6... b5) **7. Te1 d5 8. Ng5!?** (teoria consideră că această mutare răstoarnă jocul negrului) **8... Ne7 9. N:e7 R:e7!** (o idee foarte îndrăzneață aparținînd danezului Krause, pe care o analizează și Keres în cartea sa „Teoria deschiderilor în șah" (vol. I, pag. 306). Este interesant că deși Krause a propus mutarea încă în 1921, pînă la această partidă ea n-a mai fost jucată niciodată) **10. N:c6 b:c6 11. C:d4 Rf8 12. f3 Cf6 13. C:c6 Dd6 14. Cd4 c5 15. Ce2 g6 16. Cd2 Ne6** (vezi diagrama 39).

39

Sergiu Samarian



Dr. O. Troianescu

(Finala campionatului capitalei, 1950)

Negrul are pioni „atîrnați", dar stăpînește centrul și poate eventual (după d5—d4) folosi cîmpul slab al albului, e3. Pentru negru planul este simplu: terminarea dezvoltării (aducerea turnurilor în centru), după care (dacă albul se menține pasiv) exploatarea slăbiciunii e3, în combinație cu diferite posibilități de înaintare a pionului „d" și un eventual atac asupra regelui alb, a cărui poziție este slăbită. Impotriva acestui plan, albul este nevoit să întreprindă ceva. El se decide să forțeze înaintarea pionului negru „d" la d4, după care — folosind diagonala a1—h8 pe care se va afla regele negru — să spargă prin c2—c3 poziția pionilor negri și să-i distrugă. A urmat:

17. b3 Td8 18. Dc1 Rg7 19. Db2 The8 20. Tad1 d4 (înaintarea pionului este forțată deoarece se amenință 21. Ce4) **21. c3?** (cum se va vedea în continuare, încercarea aceasta de spargere este prematură. Mai bine era, desigur, 21. Cg3, deși și atunci negrul ar fi avut un joc mai bun) **21... d3 22. Cg3 c4! 23. C2e4** (luarea pionului c4 ar fi dus numai la creearea unei noi slăbiciuni în poziția albului — pionul c3) **23... Db6+ 24. Rh1 C:e4 25. C:e4 Nd5 26. Cf2** (permite negrului să încheie partida printr-o combinație frumoasă. Albul era însă pierdut oricum) **26... d2!! 27. T:e8** (sau 27. D:d2 N:f3!! 28. T:e8 T:d2 29. T:d2 N:g2+ și negrul obține o poziție cîștigată [1]). **27... D:f2! 28. D:d2** (nici alte mutări nu salvează. Turnul d8 nu poate fi luat din cauza De1+ urmat de mat) **28... D:d2 29. T:d2 T:e8** și albul a cedat, deoarece rămîne cu o figură în minus.

[1]) La mutarea 27. Tf1, propusă de un cititor, autorul a indicat în „Revista de Șah" nr. 5/1953, următorul frumos cîștig pentru negru: 27... Te2 28. T:d2 D:f2!!. Acum dama nu poate fi luată din cauza 29...Te1+ 30. Tf1 T:f1 mat, iar amenințarea de mat la g2 nu poate fi parată decît prin 29. Tg1 după care negrul cîștigă un turn prin 29...T:d2.

D. DESPRE PIONII LIBERI

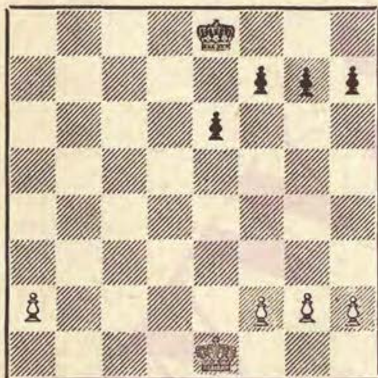
Foarte multe partide de șah sînt decise prin înaintarea unui pion și transformarea lui în damă. In felul acesta se poate realiza fie o superioritate materială realizată în jocul precedent, fie o superioritate pozițională concretizată prin creearea a ceea ce se numește un pion „liber".

Un pion se numeşte „liber" atunci cînd în drumul lui spre cîmpul de transformare (adică spre linia a 8-a pentru pionii albi, respectiv a 1-a pentru cei negri) nu mai poate fi oprit de vreun pion advers (deci nici un pion advers nu se găseşte pe coloana sa, nici pe cele alăturate).

Valoarea pionilor liberi este foarte mare, deoarece ei obligă în mod obişnuit o figură a adversarului să le blocheze înaintarea sau cel puţin să supravegheze cîmpul din faţa lor. Această valoare creşte pe măsura simplificării jocului şi apropierii de final, atingînd maximumul în finalurile de regi şi pioni, în care avantajul de a avea un pion liber decide de cele mai multe ori partida.

Poziţia din diagrama 40 este edificatoare. Materialul este egal, dar albul cîştigă cu uşurinţă, deoarece regele negru este nevoit să se depărteze pe flancul damei pentru a opri înaintarea pionului liber alb de pe coloana „a". In timpul acesta regele alb atacă pionii negri şi îi capturează. In legătură cu acest final trebuie să subliniem o regulă bine cunoscută: **cu cît un pion liber este mai depărtat de regele advers, cu atît el este mai valoros.** Regula aceasta se aplică în special atunci cînd ambele părţi au pioni liberi.

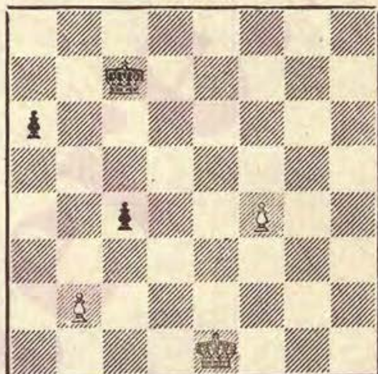
40



Exemplul din diagrama 41 (un studiu al renumitului compozitor ceh F. J. Prokop) se bazează şi el pe valorificarea pionului liber, care aduce cîştigul albului în felul următor:

41

F. J. Prokop, 1926



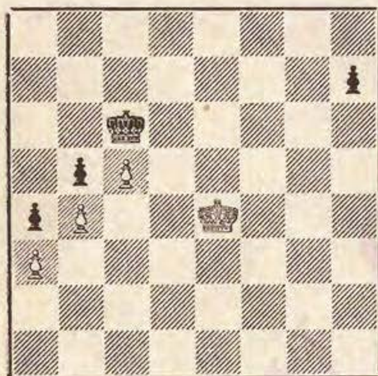
Albul joacă şi cîştigă

1. Rd2! (greşit ar fi 1. Re2? din cauza 1... Rd6 2. Rf3 Rd5 3. Re3 Re6 4. Re4 Rf6 5. f5 c3 6. b:c3 a5 7. c4 a4 8. Rd4 R:f5 remiză sau 4. Rd4 Rf5 5. R:c4 R:f4 6. Rb4 Re3 7. Ra5 Rd3 8. R:a6 Rc4! remiză. In prima din aceste variante, vedem cum negrul obţine remiza creindu-şi un pion liber depărtat care reuşeşte să contrabalanseze cei doi pioni liberi ai albului!) **1... Rd6 2. Rc3 Rd5 3. f5!** (pionul liber se pune în mişcare pentru a îndepărta regele advers de pe flancul damei. Greşit ar fi fost 3. Rb4 din cauza 3... Re4!) **3... Re5 4. R:c4** (după 4. f6? care aparent îndepărtează regele negru şi mai mult, negrul ar fi obţinut remiza prin 4... R:f6 5. R:c4 Re5 6. Rc5 Re4 7 Rb6 Rd4 8. R:a6 Rc4!. Deosebirea faţă de continuarea din text constă în faptul că prin 4. f6? albul pierde un tempo: în momentul cînd ia pionul c4, la

mutare este negrul) 4... **R:f5 5. Rd4!** (o mutare de așteptare foarte frumoasă. La 5... Rf4 albul ar fi cîștigat un tempo foarte important prin 6. b4, după care s-ar fi îndreptat cu regele spre pionul negru a6) **5... Re6 6. Rc5 Re5** (prin mutarea 5... Re6 negrul s-a îndepărtat prea mult de pionul alb b2: acesta a fost scopul principal al mutării 5. Rd4) **7. b4!** și albul cîștigă.

Forța pionilor liberi crește atunci cînd sînt susținuți de alți pioni și deci nu pot fi atacați cu ușurință de către piesele adversarului. O poziție tipică este aceea din diagrama 42.

42



Ambele părți au cîte un pion liber, iar al negrului este mai depărtat de regele advers. Dar pionul albului este apărat și lucrul acesta se dovedește decisiv, deoarece în timp ce regele alb păstrează libertatea de mișcare și se poate îndrepta spre pionul liber al negrului, regele negru nu poate părăsi controlul cîmpului c6.

Exemplele de mai sus prezintă forța pionilor liberi sub forma cea mai simplă. Atunci cînd pe tablă mai sînt și alte figuri, lupta devine mai complicată. Figurile adverse pot bloca pionul liber ceea ce dă loc fie la o bătălie pentru înlăturarea „blocheurului", fie la un atac pe celălalt flanc, unde se simte lipsa lui. Jocul în jurul pionilor liberi și al blocării lor de către figuri a fost studiat pe larg de către Nimzovici, atît în „Sistemul meu" cît și în „Blocada". In aceste lucrări, el a expus o teorie foarte originală, bazată pe premiza **necesității blocării pionilor liberi.** Este inutil să ne oprim aci asupra diferitelor argumente ale lui Nimzovici în legătură cu această chestiune (dintre care unele nu sînt pe deplin valabile). Ceea ce ne interesează, din punct de vedere practic, este de a ști care sînt avantajele și dezavantajele blocadei și cum trebuie ea executată.

Afirmînd necesitatea imperioasă a blocadei [1]), Nimzovici a căutat în același timp să demonstreze că piesa care blochează este plină de „vitalitate", deoarece ea este în parte apărată împotriva atacurilor frontale ale pieselor adversarului, chiar de către pionul în fața căruia se află, iar pe de altă parte contribuie la luptă atît de pe punctul pe care se află cît și prin posibilitatea de a-l părăsi la momentul oportun. Această capacitate a „blocheurului" de a părăsi cîmpul din fața pionului liber advers, pentru a lua parte la o altă operație, a fost denumită de Nimzovici „elasticitate" și ea poate fi mai mică sau mai mare, în raport cu caracteristicile poziției.

Blocheurul se poate deplasa numai dacă: a) expediția pe care o întreprinde aduce rezultate decisive imediate; b) poate reveni pentru a bloca pionul liber pe un alt cîmp după ce a efectuat o manevră favorabilă; c) poate fi înlocuit imediat de către un alt blocheur, fără ca între timp pionul să poată înainta cu succes.

Este de la sine înțeles că blocada este cu atît mai efectivă, iar blocheu-

---

1) Nimzovici afirmă că : „pionul liber este un criminal care trebuie pus sub lacăt. Măsuri de mijloc, cum ar fi supravegherea polițienească, nu sînt suficiente".

rul mai „elastic", cu cît pionul este mai puțin avansat. Un exemplu clasic de blocadă elastică (deși pionul nu este liber) îl constituie partida Rubinstein-Lasker (vezi pag. 43). In poziția din diagrama 29, pionul negru e6 nu are decît o importanță relativă în blocarea cîmpului d5. Cei doi blocheuri negri, calul b6 și nebunul b7, ocupă pe rînd cîmpul d5, după necesitate.

Teoria lui Nimzovici despre blocadă a provocat mari discuții în literatura șahistă, deoarece mulți mari maeștri, în frunte cu Alehin, nu s-au declarat de acord cu ideea necesității absolute a blocării pionilor liberi și mai ales cu afirmațiile lui Nimzovici care extindea necesitatea blocadei nu numai la pionii liberi, ci și la „candidați", adică la acei pioni care în mod normal au tendința de a deveni liberi; de exemplu, dacă una din părți are trei pioni contra doi, pe unul din flancuri, pionul în plus — care nu este oprit în drumul său spre damă decît de un pion advers aflat pe coloana alăturată este un candidat (în formația de pioni: Alb: a2, b2, c2, Negru: a7, b7, pionul alb c2 este, după Nimzovici, un „candidat" de pion liber și în consecință, dacă înaintează, trebuie blocat). In cadrul lucrării de față nu putem intra în amănuntele argumentelor pro și contra care au fost aduse.

Blocada constituie o metodă de luptă pozițională foarte importantă, care poate fi aplicată de foarte multe ori cu succes împotriva pionilor liberi, dar — în raport cu alte caracteristici strategice care pot exista în unele poziții — ea nu constituie singurul plan just care poate fi aplicat în poziția respectivă. De aceea cititorul trebuie să țină întotdeauna seama de totalitatea caracteristicilor unei poziții și numai cînd într-adevăr pionul liber constituie factorul dominant, să aplice metoda blocadei.

In încheierea acestei discuții, iată o partidă pe care însuși Nimzovici o consideră ca un exemplu de felul cum trebuie să fie aplicată blocada:

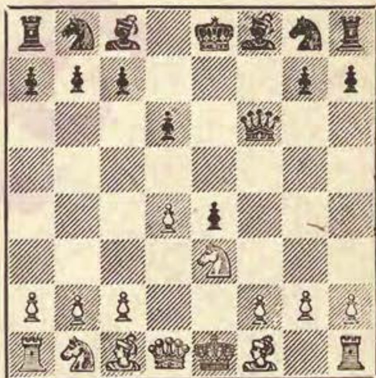
GAMBITUL LETON

Alb: A. Nimzovici Negru: C. Behting

Jucată la Riga în 1919

1. e4 e5 2. Cf3 f5 (mutarea aceasta nu este considerată de teorie ca fiind pe deplin corectă, deși nu se cunoaște pînă astăzi o răsturnare forțată a ei) **3. C:e5 Df6 4. d4 d6 5. Cc4 f:e4 6. Ce3!** (vezi diagrama 43. Iată cum comentează Nimzovici această mutare: „Im-

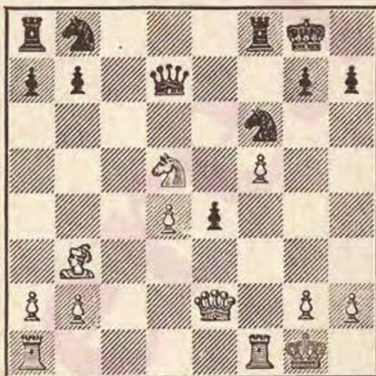
43



potriva acestei mutări vorbesc: a) tradiția, care recomandă 6. Cc3; b) principiul dezvoltării economice (nu este bine să muți de mai multe ori cu aceeași piesă în deschidere); c) amenințarea aparent foarte mică pe care o reprezintă blocheurul. Și, cu toate acestea 6. Ce3, împreună cu mutarea care urmează, este incontestabil o mutare de maestru. Chiar dacă tot restul lumii joacă aci 6. Cc3, eu consider că mutarea mea 6. Ce3 este mai corectă și aceasta pentru motive bazate pe „sistem" (este vorba despre cartea „Sistemul meu" N.A.) **6... c6 7. Nc4!!** (această mutare subtilă constituie cheia planului alb. Pentru a putea face rocada mică negrul este silit să joace

d5. Continuînd cu Nb3 și c2—c4, albul creează atunci o presiune puternică asupra pionului d5, susținută tocmai de „blocheurul" de la e3. Este de observat că pionul e4 nu este încă liber, ci numai un „candidat", care totuși — conform teoriei lui Nimzovici — trebuie blocat) 7... d5 8. Nb3 Ne6 9. c4 Df7 10. De2 Cf6 11. 0—0 (aci Nimzovici spune: „dacă privim calul blocheur de la e3 mai de aproape, constatăm că el îndeplinește toate condițiile care se cer unui blocheur: a) el stabilește o blocadă strictă, împiedicînd apropierea pieselor adverse (supraveghind de exemplu punctul g4); b) exercită amenințări fără a se deplasa; c) este foarte elastic, cum vom constata mai tîrziu. Pe scurt, calul de la e3 este un blocheur „ideal") 11... Nb4 12. Nd2 N:d2 13. C:d2 0—0 14. f4 (cu amenințarea f4—f5) 14... d:c4 15. C2:c4 De7 16. f5 Nd5 (ambele părți au cîte un „isolani" dar în timp ce cîmpul din fața pionului negru e4 este solid stăpînit de către alb, cîmpul d5 — care ar trebui să constituie un punct tare al poziției negrului — este disputat cu dîrzenie de alb) 17. C:d5 c:d5 18. Ce3 (blocheurul a fost imediat înlocuit) 18... Dd7 19. C:d5! (vezi diagrama 44. „Amenințarea exercitată de către blocheur de pe cîmpul său culminează în acest sacrificiu" spune Nimzovici) 19... C:d5 20. D:e4 Td8 21. f6! („poanta combinației și în același timp o nouă ilustrare a tendinței de înain-

44



tare a pionilor — pionul f5 era un candidat") 21... g:f6 (dacă 21... Cc6, atunci 22. f7+ Rh8 23. N:d5 și cîștigă. La 22... Rf8 23. N:d5 D:d5 24. D:h7 și cîștigă) 22. Tf5 (acum calul din d5 este un blocheur pe care albul îl atacă) 22... Rh8 23. T:d5 Te8 24. T:d7 T:e4 25. Td8+ Rg7 26. Tg8+ Rh6 27. Tf1 și negrul a cedat.

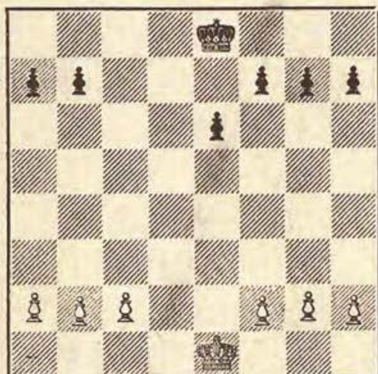
E. MAJORITĂȚILE DE PIONI

De foarte multe ori, în urma schimburilor de pioni în centru, se formează chiar din prima fază a partidei grupuri de pioni neegale. Astfel, de exemplu, albul păstrează trei pioni contra patru ai negrului pe aripa regelui, în timp ce pe flancul damei are trei pioni contra doi ai negrului. Asemenea structuri de pioni determină de obicei planurile strategice ale celor două părți, obligîndu-le să atace pe flancul unde au „majoritatea" de pioni.

Diagramele 45 și 46 prezintă două structuri de pioni care survin foarte adeseori în jocul practic. In prima poziție, albul are un avantaj caracteristic: așa numita **„majoritate pe aripa damei"**. In ce constă acest avantaj? Lucrul acesta este ușor de explicat. Să presupunem că de ambele părți s-a făcut rocada mică și că deci regii se află la g1, respectiv g8. In acest caz, înaintîndu-și pionii de pe aripa damei, unde are superioritatea numerică, în mod logic albul trebuie să ajungă în cele din urmă să-și creeze un pion liber (pionul „c" este un „candidat", cum ar spune Nimzovici). La

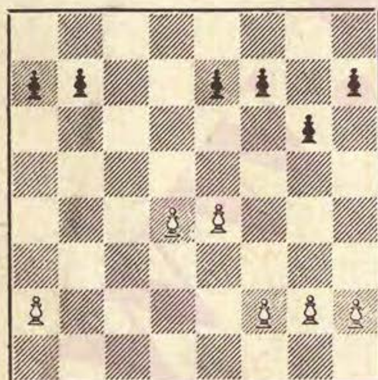
aceasta se poate răspunde că şi negrul poate face foarte bine acelaşi lucru pe flancul regelui, unde are el avan-

45



tajul numeric. Acest lucru este valabil, dar numai în final, cînd numărul pieselor s-a redus prin schimburi şi înaintarea pionilor nu expune regele

46

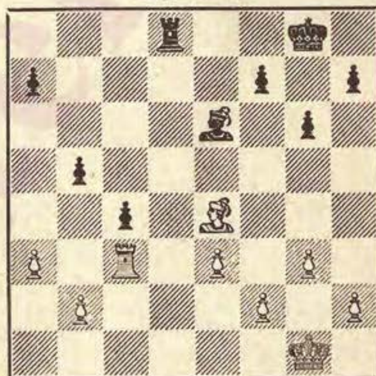


unui atac advers. In jocul de mijloc, pionii negri nu pot înainta decît cu greutate şi nu pot constitui un contrabalans înaintării pionilor albi pe celălalt flanc, decît atunci cînd este posibilă organizarea unui atac cu şanse la rege. Practica a arătat că în majoritatea cazurilor este mult mai greu pentru negru să organizeze un atac la rege, decît albului să-şi înainteze pionii pe flancul damei. Din această cauză, majoritatea de pioni pe aripa damei este considerată ca un avantaj în jocul de mijloc. Tehnica exploatării acestui avantaj a ajuns la o mare desăvîrşire şi ea trebuie studiată cu îngrijire, deoarece aproape în fiecare partidă pot surveni situaţii de acest fel.

Iată mai întîi un exemplu de valorificare a majorităţii într-o poziţie cu figuri puţine.

47

Capablanca



Marshall

(Partida a 23-a din meci, 1909)

Deşi partida a intrat în final, negrul păstrează avantajul datorită faptului că pionii săi pe flancul damei sînt suficient de avansaţi şi mai ales datorită posibilităţii de a împiedica regele alb să se apropie de zona principală de luptă. Trebuie notat că cea mai bună metodă de luptă împotriva unei majorităţi de pioni în final (afară de înaintarea pionilor proprii pe flancul celălalt, cînd aceasta este posibil) este aducerea regelui propriu pe flancul primejduit. Cu prima sa mutare, Capablanca împiedică acest lucru.

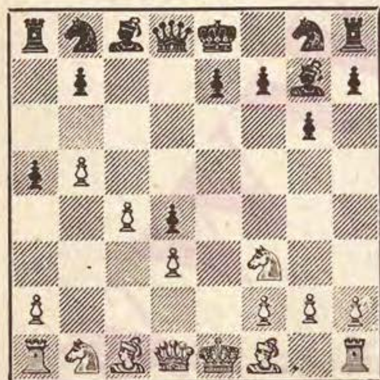
1... Td1+! 2. Rg2 a5 3. Tc2 b4 (majoritatea de pioni înaintează cu mare viteză și amenință creearea unui pion liber) **4. a:b4 a:b4 5. Nf3 Tb1!** (imobilizează turnul alb prin atacul asupra pionului b2) **6. Ne2** (la 6. Ne4 ar fi urmat f7—f5) **6... b3!** (cea mai bună mutare. Mai slab era 6... Rg7 din cauza 7. N:c4 N:c4 8. T:c4 T:b2 după care s-ar fi ajuns într-un final de turnuri în care realizarea pionului liber ar fi fost mult mai dificilă, dacă nu chiar imposibilă) **7. Td2** (nu 7. T:c3 T:b2 8. N:c4 din cauza 8... Tc2! și negrul cîștigă o figură) **7... Tc1 8. Nd1 c3 9. b:c3 b2! 10. T:b2 T:d1** și albul a cedat după cîteva mutări.

Și acum un foarte interesant exemplu de valorificare a majorității pe aripa damei în jocul de mijloc [1]). Poziția din diagrama 48 a survenit după mutările de deschidere: **1. Cf3 d5 2. c4 d4 3. b4!? g6** (f6!) **4. e3 a5 5. b5 c5 6. e:d4 Ng7 7. d3 c:d4** în a 8-a partidă din primul meci Euwe-Alehin, jucat în 1927.

Iată cum comentează Euwe această poziție :

48

Dr. Alehin



Dr. Euwe

„Albul are acum o majoritate clară pe aripa damei, pioni la a2, b5 și c4, în timp ce negrul are la a5 și b7. Doi dintre pionii albului sînt înaintați departe. Chestiunea dacă negrul poate împiedica mutarea c4—c5 este acum de mare importanță: dacă nu poate, atunci înaintarea pionilor va fi mortală; dacă poate, atunci aceștia nu sînt periculoși." (Este vorba aci de aplicarea principiului blocadei împotriva unui „candidat" — pionul c4 — N.A.).

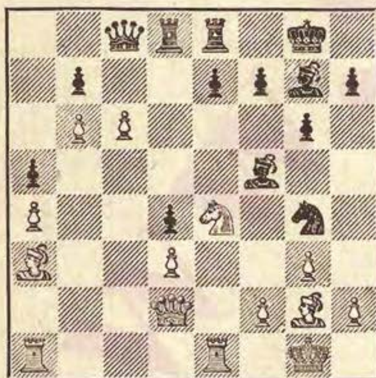
„Ca o compensație pentru dezavantajul său pe aripa damei, negrul are un pion în plus pe aripa regelui. Pentru moment avem un fel de aripă a regelui lărgită, care cuprinde și coloana damei (d): el are pioni la d4, e7, f7, g6 și h7, în timp ce albul are pioni la d3, f2, g2 și h2. **In general o majoritate de pioni pe aripa regelui este mai valoroasă, cu cît conține mai mulți pioni.** Doi pioni vor trebui să înainteze pentru a forța creearea unui pion trecut, în timp ce ceilalți doi vor rămîne pentru a proteja pe rege".

8. g3 Cd7 9. Cbd2 Cc5 („blocheurul" și-a ocupat locul) **10. Cb3** (albul începe imediat lupta pentru înlăturarea „blocheurului" negru) **10... Db6** (negrul ar fi avut posibilitatea de a juca 10... b6, dar atunci după 11. C:c5 b:c5 albul ar fi căpătat un pion liber apărat, iar pionii a5 și c5 ar fi constituit obiective de atac) **11. C:c5 D:c5** (cu aceasta albul a obținut un prim succes în lupta pentru deblocarea cîmpului c5. Un blocheur bun — calul — a fost eliminat și înlocuit de către dama neagră; or, se știe că un blocheur este cu atît mai slab cu cît este mai mare în valoare, deoarece poate fi atacat cu ușurință de piesele adverse) **12. Ng2 Ch6 13. 0—0 0—0 14. a4** (după aceasta înaintarea c4—c5 nu mai poate fi împiedicată. Albul amenință Nc1—a3 și negrul nu poate juca 14... b6 atît din cauza posibilită-

1) Exemplul acesta este clasic și a fost utilizat chiar de către Euwe în cadrul unei serii de articole despre jocul pozițional, apărute în 1937—1938. El a fost utilizat și de către Reti în cartea sa „Idei noi în șah".

ții Na3 urmat de C:d4 cu atac asupra turnului a8, cît și din cauza 15. Na3 Dc7 16. Tb1 urmat de c4—c5, „cu o partidă aproape cîștigată", cum afirmă Euwe) **14... Te8 15. Te1 Nf5 16. Na3 Dc7 17.** c5 (din momentul cînd majoritatea de pioni ajunge într-o astfel de poziție — vezi și exemplul precedent — partida intră într-o fază tactică, avantajul pozițional amenințînd să se transforme în avantaj decisiv pe cale combinativă) **17... Tad8 18. Cg5** (calul se îndreaptă spre cîmpul tare e4) **18... Nf6 19. Ce4 Ng7** (negrul este redus la pasivitate. El nu poate întreprinde nimic și așteaptă desfășurarea evenimentelor) **20. Dd2** (cu amenințarea 21. b6 urmat de D:a5) **20... Cg4** (apărarea pionului a5 cu 20... Ta8 ar fi dus cu încetul la completa sufocare a jocului negru. De aceea Alehin sacrifică pionul a5 și face o încercare de a căpăta contrajoc pe aripa regelui) **21. b6 Dc8 22. c6!** (vezi diagrama 49. Albul găsește o combinație caracteristică pentru astfel de

49



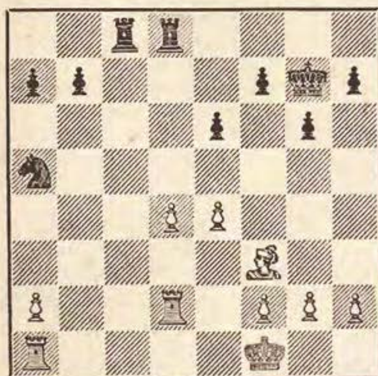
poziții. In loc să ia pionul a5, ceea ce ar fi întîrziat în oarecare măsură înaintarea pionilor, Euwe forțează creearea a doi pioni liberi legați, care decid partida în cîteva mutări) **22... b:c6** (nu merge 22... D:c6 din cauza 23. Cd6 D:b6 24. C:e8 T:e8 25. Tab1 sau 25. T:e7 și albul recîștigă ambii pioni și rămîne cu calitatea în plus) **23. D:a5 Ce5 24. Dd2 Da6** (din nou dama neagră joacă rolul de blocheur, amenințînd în același timp d3) **25. a5 C:d3** (dacă negrul ia cu dama, atunci după schimbul damelor, albul cîștigă ușor cu a5—a6) **26. Cc5** (desigur nu 26. Nf1 C:e1! 27. N:a6 Cf3+ și negrul cîștigă) **26... C:c5 27. N:c5 Db5** (dama nu se poate menține ca blocheur. Ceva mai bine ar fi fost 27... d3, dar și atunci albul trebuie să cîștige datorită pionilor săi liberi) **28. N:e7 Tc8 29. Nf1 Db3** (acum 29... d3 nu mai ajută la nimic. Ar fi urmat 30.Tab1 Da3 31. b7 Tb8 32. Nd6) **30. Ta3 Dd5 31. b7 Tb8 32. a6** și negrul a cedat după cîteva mutări.

Să examinăm acum structura de pioni din diagrama 46, în care majoritatea de pioni a negrului pe aripa damei este de numai doi pioni contra unul, iar albul are drept compensație majoritatea „lărgită" pe aripa regelui, stăpînind și centrul. Pozițiile de genul acesta sînt în cele mai multe cazuri favorabile părții care are majoritatea pe aripa damei și în multe cazuri, acest avantaj se menține chiar în final. Un exemplu minunat de felul cum se exploatează o astfel de majoritate îl constituie partida Eliskases-Flohr, jucată la marele turneu internațional de la Semmering-Baden, 1937. Incă din deschidere negrul a urmărit planul strategic de a-și crea o majoritate de pioni pe aripa damei. Este interesant că pentru realizarea acestui scop, Flohr nu s-a dat înlături de la schimburi, deși regula generală este că majoritățile de pioni pe aripa damei sînt mai valoroase în jocul de mijloc decît în final. Inceputul acestei interesante partide s-a desfășurat în felul următor : (Alb: Eliskases; Negru: Flohr) **1. d4 Cf6 2. c4 g6 3. Cc3 d5 4. Nf4 Ng7 5. e3 0—0 6. Cf3 c5! 7. c:d5 C:d5 8. Ne5 C:c3 9. b:c3 c:d4 10. N:g7 R:g7 11. c:d4**

Da5+ 12. Dd2 Cc6 13. Ne2 Td8 14. D:a5 C:a5 15. 0—0 Ne6 16. e4 Ng4 17. Tfd1 e6 18. Rf1 N:f3 19. N:f3 Tac8 20. Td2 (vezi diagrama 50). Poziția pionilor este aproape identică cu aceea din diagrama 46. Cu ultima sa mutare

50

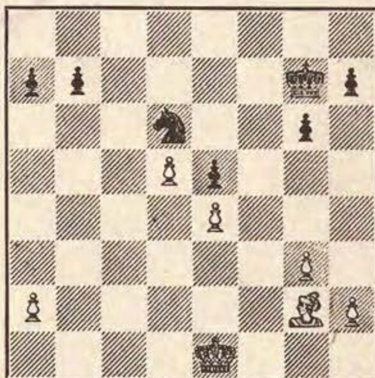
S. Flohr



E. Eliskases

albul a împiedicat pătrunderea turnului advers pe linia 2-a și s-ar părea că stă bine. Cum se va vedea însă in continuare, negrul are avantaj datorită faptului că majoritatea sa de pioni poate deveni activă, în timp ce majoritatea de pioni a albului va fi blocată. La aceasta se adaugă faptul că în această poziție, calul este mai tare decît nebunul. In partidă a urmat 20... e5! (o mutare minunată care arată o profundă înțelegere a subtilităților poziției. La prima vedere pare complet ilogic să ajuți pe adversar să-și creeze un pion liber, cînd tocmai acesta este scopul său final! Dar Flohr a calculat bine. El și-a dat seama că albul nu poate fi împiedicat pînă la urmă să-și înainteze pionii de pe aripa regelui, ceea ce trebuie să ducă inevitabil la crearea unui pion liber. De aceea el a preferat să **forțeze** creearea unui pion liber alb în cele mai bune condiții pentru negru. Intr-adevăr, înaintînd la d5, pionul liber alb poate fi blocat pe cîmpul d6 de către calul negru, care de pe acest cîmp va exercita o presiune puternică asupra pionului e4. In același timp, de la d6, blocheurul negru poate sprijini cu succes înaintarea pionilor negri pe flancul damei. Astfel, în timp ce negrul păstrează inițiativa pe flancul damei, albul nu mai poate întreprinde aproape nimic pe flancul regelui și majoritatea sa de pioni nu mai contrabalansează majoritatea neagră de pe flancul damei) 21. d5 Cc4 22. Te2 Cd6 23. Tb1 Tc4 (se poate afirma că Cd6 este un blocheur ideal: el împiedică înaintarea pionului liber advers, apără pionul b7 și atacă pionul slab al albului e4) 24. g3 Tdc8 (ocupînd coloana deschisă, negrul forțează trecerea într-un final de cal contra nebun, care-i este favorabil) 25. Ng2 Tc1+ 26. T:c1 T:c1+ 27. Te1 T:e1+ 28. R:e1 f5! (fixează slăbiciunea albului de la e4) 29. f3 f:e4 30. f:e4 (vezi diagrama 51. Finalul acesta este evi-

51



dent favorabil negrului. Majoritatea albului este practic imobilizată, în timp ce pionii negrului de pe flancul damei vor constitui curînd o amenințare puternică. In plus, activitatea

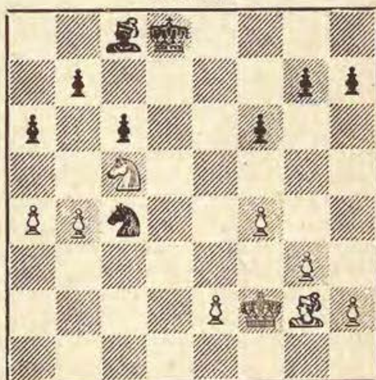
nebunului alb este limitată din cauza necesității de a apăra pionul slab e4) 30... b5 31. **Rd2 a5** (în această poziție, pionii negrului nu pot fi atacați în nici un fel și regele are timp să ajungă pe cîmpul important c5, de unde va amenința să pătrundă la d4, atacînd a doua oară pionul slab al albului) **32. Rd3 Rf6 33. Nf3 Re7 34. h4 h6!** (pentru a putea răspunde la 35. h5 cu g5, blocînd definitiv flancul regelui) **35. Nd1 Rd8** (greșit ar fi fost 35... a4 pentru a împiedica următoarea mutare a albului. Ar fi urmat 36. Nc2 Rd8 37. Rc3 Rc7 38. Rb4 Rb6 39. Nd3 etc.) **36. a4 b:a4** (după 36... b4 poziția s-ar fi blocat și pe flancul damei și negrul n-ar mai fi putut obține cîștigul) **37. N:a4 Rc7 38. Nc2 Rb6 39. Rc3 Rb5 40. Rb3 Rc5** (aci ar fi fost mai precis 40... a4+ 41. Rc3 Rc5! 42. Nd3 g5 43. h:g5 h:g5 și albul este în zugzwang: el trebuie, fie să lase regele negru să pătrundă, fie să-și creeze o nouă slăbiciune jucînd g4. In poziția aceasta intră în scenă o nouă caracteristică strategică: pionul liber mai depărtat) **41. Ra4** (îndreptîndu-se spre pionul liber depărtat, regele alb se depărtează de teatrul principal de operații) **41... Cc4** (blocheurul se dovedește a fi „elastic") **42. Nb3?** (aci albul ar fi trebuit să joace 42. Nb1 după care cîștigul ar fi fost mult mai greu pentru negru. Nu merge de exemplu 42... Cd2 43. Nd3 și calul nu poate ajunge la f1, iar la 42... Rd4 albul poate răspunde cu 43. Rb5, întrucît la 43... Ca3+ 44. Rc6 și pionul „d" nu mai poate fi oprit. Din aceste variante se vede că și „elasticitatea" blocheurului este limitată) **42... Cd2 43. Nc2 Cf1** (aci se vede deosebirea față de varianta din notă. Calul negru a ajuns la f1. Este interesant de remarcat că blocada cîmpului d6 a fost preluată de regele negru) **44. R:a5 C:g3 45. Ra4 Ch5** (acum negrul are o majoritate de pioni pe celălalt flanc și regele alb nu mai are timp să ajungă în fața ei) **46. Rb3 Rd4 47. Rb4 Cf6** (blocheurul se întoarce din expediție și oprește pionul liber pe alt cîmp) **48. d6 g5 49. h:g5 h:g5 50. Rb5** (regele trebuie să susțină pionul liber. Dacă 50. Na4 atunci negrul cîștigă în felul următor: 50... g4 51. d7 C:d7 52. N:d7 g3 53. Nh3 R:e4 54. Rc3 Re3! 55. Rc2 Re2! și acum fie 56. Rc3 e4 57. Rd4 e3 urmat de Rf2, fie 56. Ng2 Rf2 57. Nd5 g2 58. N:g2 R:g2 59. Rd3 Rf3 și negrul cîștigă) **50... g4 51. Nd1 g3 52. Nf3 Re3 53. Nh1 Rf2 54. Rc6 g2 55. N:g2 R:g2 56. d7 C:d7 57. R:d7 Rf3** și albul cedează.

Majoritatea de pioni pe aripa regelui este mai ușor de valorificat în final, cînd înaintarea pionilor nu riscă să lase neapărat regele propriu. In jocul de mijloc, înaintarea unei majorități de pioni pe aripa regelui se confundă, în cele mai multe din cazuri, cu un atac combinat de figuri și pioni asupra poziției rocadei adversarului. Exemplul care urmează ilustrează foarte bine felul cum se folosește o majoritate de pioni pe aripa regelui.

In poziția din diagrama 52 survenită după a 31-a mutare a negrului, avantajul albului constă în majoritatea sa de pioni **activă** (care poate

52

S. Flohr

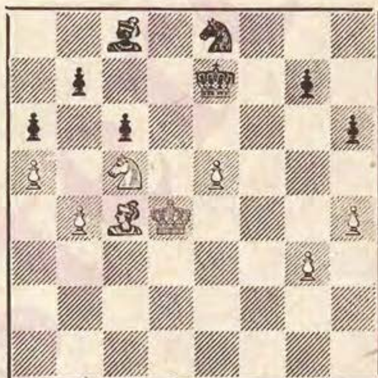


G. Levenfiș

(Turneul internațional de la Moscova, 1936)

înainta) de pe aripa regelui şi în poziţia bună a figurilor sale care paralizează majoritatea negrului pe aripa damei. Prima grijă a albului este de a-şi îmbunătăţi şi mai mult poziţia figurilor, lucru pe care îl realizează în modul următor (cu cîştig de tempo): **32. Ne4** (atacînd pionul h7) **32... h6 33. Nd3 Cb6** (calul trebuia să se deplaseze, dar ceva mai bine ar fi fost 33... Cb2 deşi şi atunci albul ar fi trebuit să cîştige, de exemplu: 33... Cb2 34. a5! Cd1+ 35. Rf3 Rc7 36. e4! etc. In orice caz, jocul ar fi fost mai dificil) **34. e4! Ca8 35. Re3 Cc7 36. a5!** (împiedică din nou 36... b6, mutare care devine posibilă după 35... Cc7) **36... Re7** (schimbul cailor prin 36... Ce6 37. C:e6 N:e6 ar fi dus repede la pierdere deoarece regele alb nu poate fi împiedicat să ajungă pe cîmpul c5, după care urmează manevra Nc4 şi e4—e5—e6—e7 care forţează regele negru să părăsească apărarea cîmpului b6, după care albul cîştigă uşor) **37. Nc4 Rd6 38. Rd4 Ce8** (este evident că orice final de pioni, după un eventual dublu schimb pe cîmpul e6, este pierdut pentru negru, din cauză că nu poate împiedica pătrunderea regelui alb pe cîmpul c5 şi apoi pe b6. In finalul acesta, cîmpul c5 constituie slăbiciunea principală a poziţiei negrului şi în jurul lui se învîrtesc toate acţiunile de cîştig ale albului. Conform teoriei lui Nimzcvici, calul din c5 ar putea fi considerat un blocheur — el opreşte înaintarea unui „candidat" — cu deosebirea însă că acest blocheur nu este decît prea puţin legat de cîmpul pe care-l ocupă şi care este solid controlat de celelalte figuri ale albului. Judecînd această poziţie din punctul de vedere al caracteristicilor pe care le-am studiat pînă acum, vedem că planul strategic este determinat de către cele două caracteristici principale ale poziţiei: majoritatea de pioni activă pe aripa regelui şi stăpînirea cîmpului c5, care are drept urmare imobilizarea majorităţii negrului pe aripa damei. Pînă acum albul s-a ocupat de consolidarea blocajului său pe aripa damei. Acum, cînd piesele sale ocupă cele mai bune poziţii, el poate trece la înaintarea majorităţii sale, care are ca scop final crearea unui pion liber) **39. e5+ f:e5 40. f:e5+ Re7 41. h4!** (o mutare de aşteptare foarte fină, care folcseşte faptul că

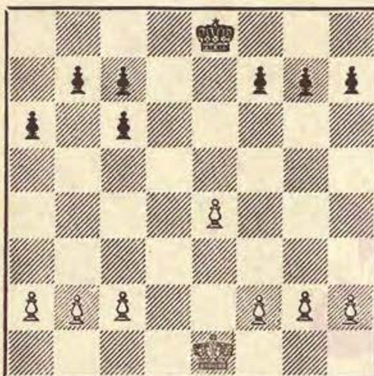
53



negrul se află în **zugzwang**. Regele negru nu poate muta din cauza e5—e6 urmat de Re5, iar calul, din cauza Ce4 cu ameninţarea Cd6. Incercarea de a juca direct 41. Ce4 nu mergea din cauza 41... Nf5 42. Cd2 Cc7 43. Rc5 Ne6 ameninţînd 44... N:c4 45. C:c4 Cd5) **41... Cc7** (negrul nu poate scăpa de zugzwang prin mutări de pioni, de exemplu: 41... g5 42. h:g5 h:g5 43. Ce4 g4 44. Rc5, urmat de Cd6 sau Rb6, iar la 41... g6 ar fi urmat 42. Nd3 Rf7 43. e6+ Rf6 44. Cd7+! R:e6 45. Cb6 Cd6 46. N:g6 şi albul cîştigă) **42. Ce4 Ne6** (la 42... Ce8 decidea 43. Rc5 cu dubla ameninţare Rb6 şi Cd6) **43. Cd6 N:c4 44. R:c4 Re6 45. C:b7** şi negrul a cedat. La 45... R:e5 46. Rc5 Cd5 urmează 47. Cd8 şi cade şi pionul c6.

In exemplul de mai sus, am văzut că deși negrul avea și el o majoritate de pioni pe aripa damei, el n-a putut face uz de ea din cauza blocadei exercitate de către piesele albe care controlau cîmpurile tari ale tablei. Acest gen de poziții poate surveni atît cu majorități de pioni pe aripa regelui, cît și pe aripa damei. Există însă o structură de pioni specifică (vezi diagrama 54) în care albul are o majoritate de pioni activă

54



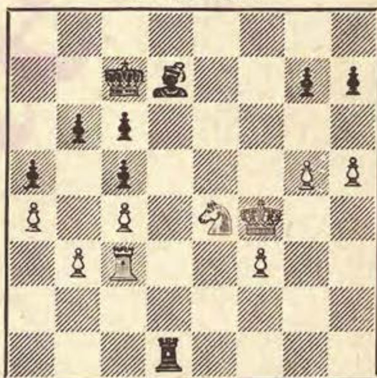
pe aripa regelui, în timp ce majoritatea negrului pe aripa damei este pasivă, deoarece din cauza pionilor dubli pe coloana „c", negrul nu poate ajunge niciodată să-și creeze un pion liber (majoritatea neagră nu conține nici un „candidat").

Finalul de pioni, așa cum se prezintă el în diagrama 54, este ușor cîștigat de către alb, care de fapt posedă un pion în plus. Tehnica de cîștig a acestui final este simplă: 1. Re2 Re7 2. Re3 Re6 3. f4 c5 4. c4 c6 5. a4 b5 6. b3! (este evident că albul nu trebuie să ia la b5 întrucît ar îndrepta formația de pioni a negrului) 6... f6 7. a5 b4 8. g4 g5 9. e5! (nu 9. f5+ după care albul rămîne cu un pion înapoiat la e4) 9... g:f4+ 10. R:f4 f:e5+ 11. Re4 h6 12. h4 Rf6 13. g5+ h:g5 14. h:g5+ R:g5 (la 14... Re6 urmează 15. g6 Rf6 16. g7) 15. R:e5 Rg4 16. Rd6 Rf4 17. R:c6 Re4 18. R:c5 Rd3 19. R:b4 Rd4 20. Ra3 Rc5! 21. Ra4 Rd4 22. Rb4 Re5 23. Rc5 și albul cîștigă.

Chiar dacă pe tablă mai rămîn una sau două figuri, șansele de cîștig ale albului rămîn foarte mari, cum vom vedea în exemplul de mai jos. Poziția din diagrama 55 a rezultat după a 35-a mutare a negrului (Nd7?) în prima partidă a meciului pentru campionatul mondial dintre Lasker (alb) și Tarrasch, disputat în 1908.

55

S. Tarrasch



Em. Lasker

Ultima mutare a negrului (35... Nf5—d7?) a constituit o greșeală gravă, după cum afirmă însuși Tarrasch în cartea meciului. Negrul ar fi trebuit să se decidă să joace 35... N:e4 deși după 36. f:e4 albul ar fi căpătat imediat pionul liber care constituie obiectivul planului său strategic. După 36... Rd6 însă, Tarrasch afirmă că s-ar fi ajuns la o poziție de remiză, întrucît la 37. Rf5 urmează 37... Tf1+, iar la 37. Tf3 Re6. Este interesant de

remarcat că — fără a calcula vreo variantă — numai pe baza caracteristicilor poziţiei, schimbul nebunului f5 pentru calul din e4 era justificat. Intr-adevăr, în afara majorităţii de pioni pe aripa regelui, care constituie una din caracteristicile poziţiei (cea principală) mai există o caracteristică importantă, anume poziţia centrală a calului din e4, care domină tabla şi împiedică regele negru să ajungă la d6. Comparînd valorile calului alb şi ale nebunului negru, este evident că nebunul este mult mai puţin preţios decît calul. Tarrasch însă n-a putut calcula în toate detaliile varianta complicată care rezultă după 35... N:e4 36. R:e4 Th1 37. Td3 T:h5 38. Rf5 h6 39. f4 h:g4 40. Rg6 Th4 41. f:g4 după care se punea problema dacă negrul poate obţine un pion liber pe flancul damei care să contrabalanseze pionul „g" liber al albului. După cît se pare, lucrul acesta era posibil prin 41... b5 după care Tarrasch dă următoarea variantă: 42. R:g7 b:c4 43. b:c4 T:c4 44. g6 T:a4 45. Tg3 Td4 46. Rh7 (dacă regele mută pe linia „f" un şah al turnului îl deplasează pe linia „d") 46... a4 47. g7 Td8 48. g8D T:g8 49. T:g8 Rb6 50. Rg6 Rb5 51. Rf5 a3 52. Re4 Rc4 şi partida e remiză. O astfel de variantă este însă în mod practic imposibil de calculat fără a deplasa piesele, de aceea negrul ar fi trebuit să să încreadă în principiile strategice, în loc să se lase tîrît în calcule complicate, care oricum nu l-au dus la o concluzie precisă. După retragerea greşită a nebunului, Lasker şi-a valorificat în mod magistral majoritatea pe aripa regelui. A urmat:

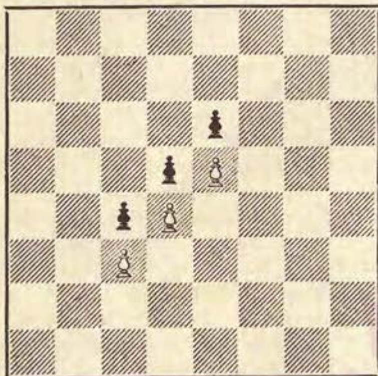
36. Te3! (o mutare foarte bună care constituie ultima pregătire pentru pătrunderea figurilor albe în lagărul negru. Turnul ocupă coloana pentru a proteja deplasarea regelui alb la e5 împotriva unui şah al turnului advers pe coloana „e". După cum se va vedea, contraatacul turnului negru împotriva pionului „h" nu duce la nici un rezultat) **36... Th1 37. Cg3 Th4+ 38. Re5 Th3** (încercarea 38... Ne8 nu duce la nimic, deoarece urmează 39. f4! N:h5 40. Cf5 Th1 41. C:g7) **39. f4! Rd8 40. f5 Th4 41. f6 g:f6 42. R:f6** (mai tare decît 42. g:f6 Re8 după care libertatea de mişcare a regelui alb ar fi fost limitată de către propriul său pion liber) **42... Ne8 43. Cf5!** (înainte de a-şi crea un pion liber, albul îşi aduce figurile pe cîmpurile cele mai bune) **43... Tf4** (nu mergea 43... T:h5 din cauza 44. T:e8+ şi Cg7+) **44. g6 h:g6 45. h:g6 Tg4 46. T:e8+** (cea mai simplă cale de cîştig. Nu mergea direct 46. g7 din cauza 46... Tg6+ urmat de Nf7) **46... R:e8 47. g7 Rd7 48. Ch4** (cu ameninţarea Cg6) **48... T:g7 49. R:g7 Re6 50. Cf3** (împiedică pătrunderea regelui la e5) **50... Rf5 51. Rf7 Re4 52. Re6 Rd3 53. Rd6 Rc3 54. R:c6 R:b3 55. Rb5** şi negrul a cedat.

Finaluri de tipul celuia pe care l-am analizat mai sus rezultă foarte adeseori dintr-o variantă foarte cunoscută a Deschiderii Spaniole: 1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Nb5 a6 4. N:c6 b:c6. Acum, dacă am scoate toate figurile de pe tablă am ajunge la finalul de pioni din diagrama 54. Practica a arătat însă că în jocul de mijloc care urmează, negrul obţine contraşanse serioase datorită perechii de nebuni. Numai în cazul cînd negrul joacă inexact, albul poate ajunge la un final favorabil ca în partidele Lasker-Capablanca (vezi diagrama 8) şi Lasker-Tarrasch (analizată mai sus). Metodele de joc ale negrului în legătură cu utilizarea perechii de nebuni în jocul de mijloc care rezultă din această variantă, constituie un subiect de analiză specială.

F. LANŢURILE DE PIONI

Diagrama 56 prezintă o structură de pioni foarte frecventă, care necesită un studiu special. Este vorba despre aşa numitul „lanţ de pioni" — o serie de pioni albi şi negri, aşezaţi faţă în faţă, de-a lungul a două diagonale

56

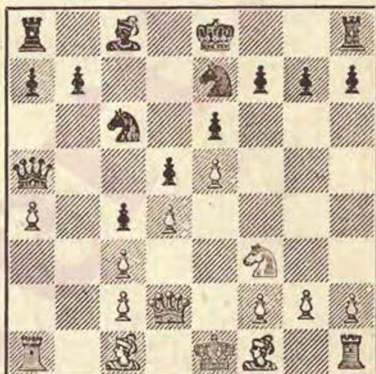


care nu se pot ataca şi care se susţin unul pe altul.

Caracteristica principală a unui lanţ de pioni este că cele două şiruri albe şi negre de pioni **se blochează reciproc.** Datorită acestui fapt Nimzovici a ajuns la concluzia că problema lanţurilor de pioni este în cele din urmă o problemă de blocadă şi că nu este absolut necesar ca ambele şiruri de pioni să fie complete, ci numai ca şirul de pioni al adversarului să rămînă blocat, chiar dacă unul (sau mai mulţi) dintre pionii şirului propriu au dispărut.

Lanţurile de pioni, prin însăşi structura lor, sînt rigide. De aci rezultă că în poziţiile în care sînt lanţuri de pioni teatrul de operaţiuni este împărţit adeseori în două zone de luptă distincte, între care comunicaţia este destul de dificilă. Un exemplu care survine foarte des în practică îl constituie binecunoscuta poziţie care rezultă în apărarea franceză, după mutările de deschidere: 1. e4 e6 2. d4 d5 3. Cc3 Nb4 4. e5 c5 5. a3 N:c3+ 6. b:c3 Ce7 7. a4 Da5 8. Dd2 Cbc6 9. Cf3 c4 (vezi diagrama 57).

57



Lanţul de pioni c3—d4—e5 împarte tabla în două teatre de operaţii, aproape complet separate, care nu comunică între ele (din punctul de vedere al albului) decît prin cîmpul c1.

Este evident că poziţia acestui lanţ de pioni (şi a oricărui lanţ de pioni în general) determină în mare măsură planurile strategice, atît pentru alb cît şi pentru negru. Intr-adevăr, pionul cel mai înaintat al şirului alb de pioni (pionul e5) pătrunde ca un cui în poziţia negrului şi controlează cîmpurile d6 şi f6. El creează albului o superioritate de spaţiu pe aripa regelui şi în consecinţă determină planul strategic al albului: ofensivă pe aripa regelui, indiferent dacă regele negru face rocada mică sau nu. La acest plan contribuie o caracteristică strategică importantă în această poziţie, anume superioritatea albului pe

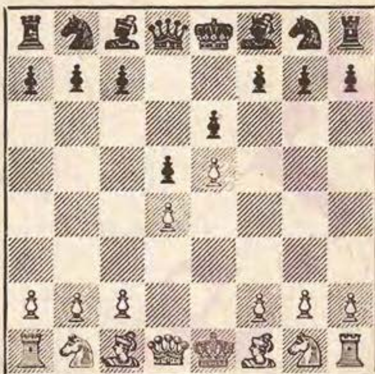
cîmpuri negre, datorită faptului că posedă nebunul c1, în timp ce adversarul n-are nebunul corespunzător. Planul negrului este şi el dictat de prezenţa lanţului de pioni, care îi asigură un avantaj de spaţiu pe aripa damei, la care se adaugă slăbiciunea pionului alb a4, care constituie o ţintă de atac şi a pionilor dubli de pe coloana „c". După cum s-a văzut din numeroase partide jucate cu această variantă, deşi teoretic perspectivele celor două părţi sînt egale, în practică şansele negrului sînt ceva mai bune, deoarece planul său strategic este mai uşor de realizat.

Problema care se pune în majoritatea poziţiilor conţinînd lanţuri de pioni, derivă din faptul că nici o acţiune ofensivă (chiar atunci cînd ea este de flanc) nu poate trece cu vederea necesitatea de a ataca, mai curînd sau mai tîrziu, şirul de pioni al adversarului, pentru a debloca în acest fel propriul şir de pioni şi a-l pune în mişcare. In consecinţă, chestiunea principală este de a şti **cum se atacă lanţurile de pioni.**

Planul strategic just este indicat de însăşi structura lanţurilor de pioni. Atît în şirul de pioni alb, cît şi în cel negru fiecare pion este susţinut de un alt pion, afară de ultimul, **care se află la baza şirului.** Un raţionament simplu ne arată că atacul trebuie îndreptat împotriva punctului cel mai slab din şirul de pioni advers, împotriva pionului care se află la baza lui.

Să luăm de exemplu, poziţia care rezultă în apărarea franceză după **1.e4 e6 2. d4 d5 3. e5** (diagrama 58). Prin înaintarea pionului s-a format un lanţ alcătuit deocamdată numai din cîte doi pioni. Pionii albi sînt ceva mai avansaţi şi de aceea — din punctul de vedere al blocadei — se poate afirma că şirul de pioni al albului este activ, el asigurînd albului iniţiativa, datorită spaţiului mai mare pe care îl domină. Problema pentru negru — şi deci planul său strategic — este de a înlătura şirul de pioni al albului, adică de a sparge blocada. Deci şirul de pioni al albului trebuie atacat şi lucrul acesta se realizează — pe baza raţionamentului făcut mai sus — printr-un asediu organizat împotriva punctului cel mai slab al şirului de pioni, împotriva „bazei" lui, care în cazul de faţă este pionul d4. Mutarea care corespunde cel mai bine acestui plan strategic este 3... c5, deoarece negrul trebuie să ţină tot timpul seama că şi albul poate organiza un atac împotriva bazei şirului de pioni negri (pionul e6), prin înaintarea f2—f4—f5 şi că deci se impune iuţeală în operaţii.

58



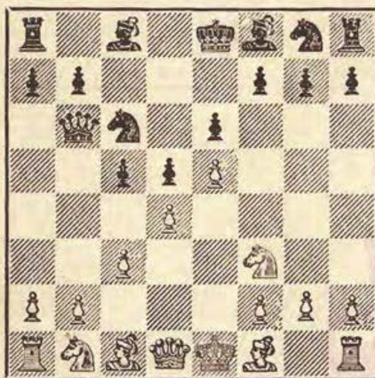
După 3... c5 albul este pus în faţa unei probleme strategice deosebit de importante. El îşi poate susţine şirul de pioni cu 4. c3, apărîndu-şi întîi baza, înainte de a trece la acţiuni ofensive sau poate adopta un plan strategic bazat pe concepţia lui Nimzovici, conform căruia lanţul de pioni advers nu trebuie neapărat să fie blocat printr-un lanţ de pioni propriu, ci pentru această blocadă pot fi utilizate cu deplin succes şi figurile.

Studiul acestor două metode va permite cititorului să cunoască diferitele stratageme şi subtilităţi pe care le prezintă lupta în jurul lanţurilor de pioni.

I. „Baza" lanţului de pioni este apărată. Cum se conduce asediul ei

Cu 4. c3 albul se decide pentru planul strategic bazat pe susţinerea lanţului de pioni. In acest caz, negrul îşi continuă atacul asupra pionului d4 în felul următor: 4... Cc6 5. Cf3 (apără baza) 5... **Db6** (un nou atac, vezi diagrama 59). Este interesant de remarcat

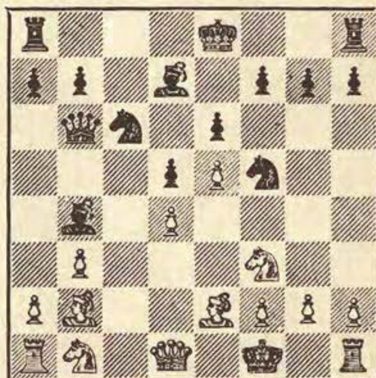
59



că în această poziţie s-a jucat multă vreme (şi chiar de către Nimzovici) mutarea 6. Nd3, care corespunde mai puţin planului strategic al albului decît 6. Ne2 deoarece îngreuiază apărarea pionului d4 şi duce în cele din urmă la pierderea unui tempo. Examinarea consecinţelor mutării 6. Nd3 scoate în evidenţă marea importanţă pe care o are timpul în această variantă şi permite să se vadă clar de ce 6. Ne2 este continuarea cea mai bună.

După **6. Nd3**, negrul nu mai are nici o posibilitate de a întări presiunea asupra pionului d4, care este indirect apărat în varianta 6... c:d4 7. c:d4 C:d4? 8. C:d4 D:d4 prin 9. Nb5+. Din punctul de vedere al planului strategic, negrul trebuie să caute acum să aducă noi forţe la asediul „bazei" sau să folosească faptul că albul este obligat s-o apere, pentru a obţine alte avantaje. De aceea este greşită mutarea 6... Nd7? care a fost încercată într-o partidă Nimzovici-Salve (Karlsbad 1911), după care albul a continuat cu 7. d:c5 N:c5 8. 0—0 f6 (după ce „baza" a dispărut, negrul încearcă să elimine şi pionul e5) 9. b4! Ne7 10. Nf4! şi s-a dovedit că blocada exercitată de figurile albe asupra cîmpurilor d4 şi e5 este tot atît de valoroasă ca şi cea a pionilor. Continuarea justă este **6... c:d4 7. c:d4** şi numai acum **7... Nd7!** ameninţînd ciştigarea pionului d4. Dacă albul vrea să apere acest pion, el este forţat la **8. Ne2**, după care devine evident că 6. Nd3 a constituit o pierdere de timp. Asediul pionului d4 continuă cu **8... Cge7 9. b3 Cf5 10. Nb2** (din nou atacul şi apărarea „bazei" sînt echilibrate) şi acum negrul profită de faptul că piesele adversarului sînt legate de apărarea pionului d4 şi creează prin **10... Nb4+** o nouă slăbiciune în lagărul alb, deoarece mutarea **11. Rf1** este forţată (vezi diagrama 60). Problema continuării planului strategic al negrului, por-

60

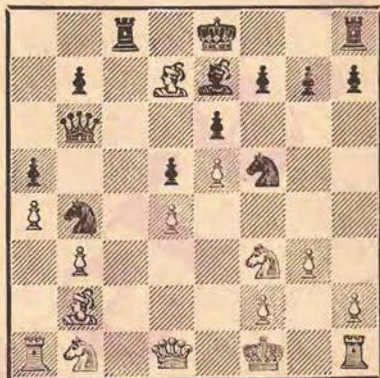


nînd de la această poziţie, a fost rezolvată în mod diferit de către Tarrasch şi Nimzovici şi soluţiile lor trebuie examinate cu atenţie, deoarece ele arată pe de o parte evoluţia ideilor în teoria şahului, iar pe de altă parte ne servesc la formularea principiilor sistemului modern de joc împotriva lanţului de pioni.

Tarrasch a căutat soluţia problemei în continuarea consecventă a asediului „bazei" şi de aceea a jucat 11... Ne7. Explicaţia strategică a acestei mutări este următoarea: avantajul negrului constă în faptul că figurile sale **atacă baza** — deci sînt active — în timp ce figurile albe apără baza şi din această cauză libertatea lor de mişcare este mult mai mică. De aceea, primul obiectiv parţial al planului strategic al negrului — care în acest moment urmăreşte utilizarea avantajului de mobilitate, pentru a crea alte slăbiciuni albului şi a ajunge la un final în care aceste noi slăbiciuni, împreună cu slăbiciunea deja existentă de la d4, să-i asigure cîştigul — este de a împiedica ruperea echilibrului dintre atacatorii şi apărătorii „bazei". Acest echilibru ar fi putut fi rupt prin alungarea calului negru de la f5 prin g2—g4. Retrăgînd nebunul la e7, negrul îşi rezervă posibilitatea de a răspunde la 12. g4 cu 12... Ch4, după care se schimbă calul alb de la f3, astfel că echilibrul între numărul atacatorilor şi al apărătorilor bazei se menţine. In tot acest raţionament strategic al lui Tarrasch există fără îndoială foarte mult adevăr. Dar el face o greşeală concentrîndu-şi atenţia numai asupra problemei pionului d4 şi lăsînd la o parte o altă caracteristică strategică a poziţiei, pe care a remarcat-o Nimzovici şi despre care vom vorbi mai jos.

Să urmărim însă dezvoltarea planului strategic al lui Tarrasch, aşa cum a fost el realizat într-o partidă Paulsen-Tarrasch, jucată în 1888 (vezi diagrama 60). A urmat: **(11... Ne7) 12. g3 a5?** (Nimzovici consideră mutarea aceasta greşită. Intenţia negrului este de a crea o nouă slăbiciune in jocul alb, anume la b3, dar după părerea lui Nimzovici punctul acesta nu constituie o slăbiciune) **13. a4 Tc8 14. Nb5 Cb4 15. N:d7+?** (vezi diagrama 61.

61

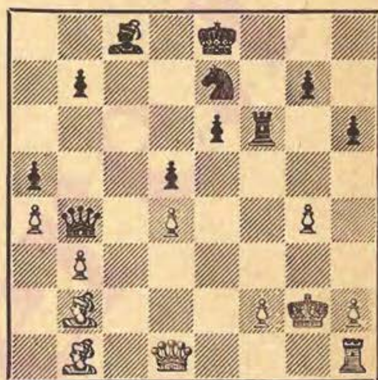


După greşeala aceasta, Tarrasch reuşeşte să-şi realizeze planul strategic în mod clasic. După cum a demonstrat însă Nimzovici — chiar într-o partidă cu Tarrasch — jucînd aci 15. Cc3! albul ar fi obţinut un joc foarte bun. Vezi analiza acestei continuări mai jos) **15... R:d7 16. Cc3 Cc6 17. Cb5 Ca7 18. C:a7?** (albul n-a avut curaj să joace 18. Dd3, deoarece probabil s-a temut după 18... C:b5 19. a:b5 de slăbiciunea pionilor dubli pe coloana „b". Slăbiciunea aceasta ar fi fost însă compensată de presiunea asupra pionului negru a5. In orice caz şansele albului ar fi fost mai bune decît în partidă) **18... D:a7 19. Dd3 Da6!** (foarte bine jucat. Negrul îşi urmăreşte consecvent planul strategic de a ajunge într-un final avantajos. Pionul dublu de pe coloana „a" este lipsit de importanţă faţă de slăbiciunea pionilor albi b3 şi d4) **20. D:a6 b:a6 21. Rg2 Tc2 22. Nc1 Tb8 23. Tb1 Tc3 24. Nd2 T3:b3 25. T:b3 T:b3 26.N:a5** (slăbiciunea b3 a dispărut, dar acum albul are greutăţi cu apă-

rarea pionilor a4 şi d4) **26... Tb2** (nu 26... Ta3 din cauza 27. Tc1. Acum, la 27. Tc1 ar fi urmat 27... Ce3+ şi 28... Cc4) **27. Nd2 Nb4 28. Nf4 h6 29. g4 Ce7 30. Ta1 Cc6 31. Nc1 Tc2 32. Na3 Tc4** (mai simplu ar fi fost 32... N:a3 33. T:a3 Cc4) **33. Nb2 Nc3 34. N:c3 T:c3 35. Tb1 Rc7 36. g5 Tc4 37. g:h6 g:h6 38. a5 Ta4 39. Rg3 T:a5** şi negrul a cîştigat.

Felul cum a condus Dr. Tarrasch asediul „bazei" d4, după greşeala albului la mutarea a 15-a constituie un model clasic. Să ne întoarcem acum la poziţia din diagrama 61 şi să vedem cum ar fi putut juca albul mai bine. Intr-o partidă contra aceluiaşi Tarrasch, jucată la San Sebastian în 1912 (după 24 de ani!) Nimzovici a demonstrat că poziţia din diagrama 61 este departe de a fi pierdută pentru alb. El a continuat jocul în felul următor cu (în loc de 15. N:d7+): **15. Cc3! Ca6** (negrul nu obţine nimic bun cu 15... N:b5 16. C:b5 Cc2 17. Tc1 C2e3+ 18. f:e3 C:e3+ 19. Re2 C:d1 20. T:c8+ Rd7 21. T:h8 C:b2 22. Tc1 şi albul cîştigă) **16. Rg2 Cc7 17. Ne2 Nb4** (negrul caută să utilizeze cîmpul b4 care se află în stăpînirea sa. Pionul b3 este în mod teoretic slab, dar negrul nu-l poate ataca în mod eficace) **18. Ca2 Ca6 19. Nd3 Ce7 20. Tc1 Cc6 21. C:b4 Ca:b4 22. Nb1** (negrul n-a reuşit să facă nici un progres în asedierea „bazei" de la d4, din contră, numărul apărătorilor depăşeşte pe acela al atacatorilor. Astfel stînd lucrurile, albul poate trece la rîndul său la ofensivă pe flancul regelui, unde are avantaj de spaţiu — datorită pionului e5 — şi avantaj de forţe, deoarece figurile uşoare ale negrului sînt deplasate pe flancul damei) **22... h6 23. g4 Ce7 24. T:c8+ N:c8 25. Ce1** (pentru a elimina cea mai bine plasată piesă a negrului — calul b4) **25... Tf8** (negrul nu poate face rocada mică din cauza atacului prea puternic care ar urma. El încearcă să-şi elibereze jocul atacînd şirul de pioni al albului de front — metodă care în mod obişnuit duce la rezultate slabe) **26. Cd3 f6 27. C:b4 D:b4 28. e:f6 T:f6 29. Nc1!** (vezi diagrama 62. Cele două slăbiciuni ale al-

62



bului — pionii b3 şi d4 — sînt mult mai puţin importante decît faptul că regele negru rămas în centru este acum expus unui atac foarte puternic. De observat că deşi pionul e5 al albului a fost eliminat, şirul de pioni al negrului continuă să rămînă blocat: mutarea e6—e5 nu este posibilă. Nimzovici conduce atacul final cu mare energie) **29... Cc6 30. g5 h:g5 31. N:g5 Tf8 32. Ne3 De7 33. Dg4 Df6 34. Tg1 Th8 35. Rh1 Th4 36. Dg3 T:d4** (negrul nu mai avea nimic de făcut. Se amenința Ng5 şi D:g7) **37. N:d4 C:d4 38. D:g7 Df3+ 39. Dg2 D:g2+ 40. T:g2 C:b3 41. h4** şi negrul cedează.

Demonstrează oare partida aceasta că planul strategic al lui Tarrasch este greşit? Nu! Ea demonstrează numai că în executarea asediului unei „baze" nu este suficientă numai consecvenţa în operaţii; planul strategic trebuie modificat în momentul cînd în urma presiunii ce se exercită asupra „bazei", în lagărul advers apare o altă caracteristică strategică — o slăbiciune — a cărei importanţă întrece pe aceea a lanţului de pioni şi

deci determină modificarea planului strategic.

Pentru a demonstra acest lucru să ne întoarcem la diagrama 60. După ce a obligat o parte din piesele adverse să ocupe poziţii pasive (prin atacul asupra „bazei"), negrul a reuşit prin 10... Nb4+ să derocheze regele alb, silindu-l să mute la f1, ceea ce are drept urmare o stînjenire a dezvoltării turnului h1, pe lîngă faptul că, momentan, regele alb are o poziţie nesigură.

Această caracteristică strategică nouă care apare în partidă în urma deplasării regelui alb, este pentru moment mai importantă decît asediul „bazei" şi de aceea negrul trebuie să-şi modifice planul şi să caute să tragă folos de pe urma ei. Lucrul acesta poate fi obţinut în felul următor: **11... 0—0!** (deci negrul renunţă la împiedicarea mutării g4) **12. g4 Ch6 13. Tg1 f6!** (datorită poziţiei proaste a regelui alb, devine posibilă — contrar regulii — spargerea lanţului de pioni de la vîrf) **14. e:f6 T:f6! 15. g5 T:f3! 16. N:f3 Cf5** şi deşi negrul are o calitate mai puţin el stă la cîştig. Varianta aceasta scoate în evidenţă importanţa posibilităţilor tactice în executarea planului strategic. Plecînd de la premiza că poziţia regelui alb este slabă, negrul găseşte o combinaţie bazată pe sacrificiul calităţii cu ajutorul căreia obţine realizarea planului său strategic într-o formă deosebit de favorabilă. Intr-adevăr, şirul de pioni al albului este distrus (pionul e5 eliminat iar „baza" de la d4 nu poate fi susţinută); afară de aceasta, albul are o mulţime de slăbiciuni pe flancul regelui, pe care nu le poate apăra. Negrul trebuie să cîştige.

Care este deci planul general strategic de urmat în lupta împotriva lanţurilor de pioni? Studiind în detaliu această problemă, Nimzovici a ajuns la formularea următoarelor etape tipice pe care trebuie să le conţină un plan aplicabil la marea majoritate a cazurilor:

a) „baza" inamică fiind fixată, ea trebuie atacată de mai multe piese;

b) în felul acesta se obţine cel puţin avantajul ideal al poziţiei agresive a pieselor proprii. Este necesar să precizăm aci mica elasticitate pe care o au piesele apărătoare; de exemplu în cazul unui atac neaşteptat pe celălalt flanc, ele nu sînt capabile să egaleze piesele atacatoare în rapiditatea lor, atunci cînd se deplasează spre noul cîmp de operaţii;

c) trebuie să căutăm să menţinem presiunea asupra „bazei" cît mai mult timp posibil, în orice caz pînă în momentul cînd apar noi slăbiciuni în lagărul inamic, care trebuie să survină ca o consecinţă logică a dificultăţilor de dezvoltare;

d) în momentul cînd acest lucru (apariţia noilor slăbiciuni) se produce, planul de acţiune trebuie modificat, prima slăbiciune, „baza", trebuie lăsată în pace, iar noua slăbiciune atacată cu cea mai mare energie. Numai mult mai tîrziu, de obicei în final, „baza" inamică poate fi din nou promovată la demnitatea de a constitui obiectivul principal;

e) „baza" trebuie considerată, cum am spus, în special ca o slăbiciune de final; aceasta se datoreşte faptului că instrumentul specific de atac, coloana deschisă alăturată (vezi partida Paulsen-Tarrasch) poate fi utilizată pe deplin în final (prin manevra Tc8—c4:d4 sau Tc8—c2—d2:d4);

f) partea care atacă nu trebuie să uite nici odată că şi ea are o „bază" de apărat. Dacă adversarul reuşeşte să anuleze presiunea asupra bazei proprii (în cazul nostru d4), el poate da o turnură cu totul nouă şi dezagreabilă partidei jucînd f2—f4—f5, cu atac asupra „bazei" e6 sau începînd un atac de figuri asupra poziţiei regelui, care este presată de pionul e5 (vezi partida Nimzovici-Tarrasch).

Să ne întoarcem acum la poziția din diagrama 59 și să vedem ce se întîmplă după ce albul joacă mutarea mai bună 6. Ne2 (în loc de 6. Nd3). Pentru negru problema rămîne aceeași, dar avînd în vedere tempoul în plus pe care-l are albul, el trebuie să-și aducă la îndeplinire planul strategic în mod precis. Mutarea cea mai bună este 6... Cge7, deoarece albul nu poate răspunde cu 7. d:c5 din cauza 7... Dc7! Acum albul profită de momentul de răgaz pe care îl are și joacă 7. Ca3!, cu intenția de a mai aduce o piesă în sprijinul „bazei". Mutarea aceasta este considerată de teorie ca singura care poate da albului un joc satisfăcător, deoarece 7. b3 este slab și acum, cu tot tempoul în plus al albului, din cauza 7... c:d4 8. c:d4 Cf5 9. Nb2 Nb4+ 10. Rf1 0—0! și negrul stă mult mai bine. După 7. Ca3 poate urma 7... c:d4 (fixarea „bazei") 8. c:d4 Cf5 9.Cc2 și acum nu merge 9...Cb4 10.C:b4 N:b4+ 11. Nd2 C:d4 din cauza 12.C:d4 D:d4 13. Da4+ și albul cîștigă. Problema continuării pentru negru în această poziție este deosebit de interesantă. Intr-o partidă prin corespondență Dr. Claparede-Grob (1943), negrul a continuat cu 9... Ne7 10. g4 Ch4 11. C:h4 N:h4 după care problema strategică pusă de Tarrasch în partida cu Paulsen rămîne în picioare. Este însă discutabil dacă negrul nu trebuie să joace totuși 9... Nb4+, după care albul sau se decide la 10. Rf1, ceea ce nu poate constitui o soluție — sau sacrifică un pion prin 10. Nd2 N:d2+ 11. D:d2 D:b2 12. 0—0 obținînd un sensibil avans de dezvoltare și perspective de atac.

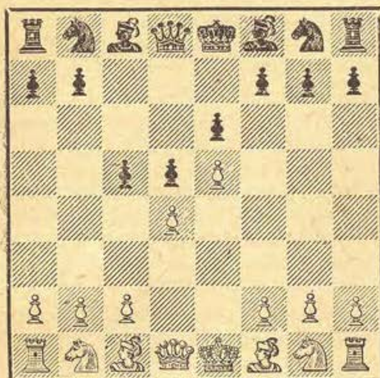
Varianta de mai sus constituie ultimul cuvînt al teoriei într-o chestiune îndelung discutată de teoreticieni. Din punctul de vedere al principiilor de luptă împotriva lanțurilor de pioni ea confirmă necesitatea unei bune susțineri a „bazei" (manevra Cb1—a3—c2) înainte de a trece la acțiuni ofensive împotriva bazei adverse. In plus ea aduce o metodă tactică nouă, anume sacrificiul de material (un pion) pentru a lichida presiunea adversarului asupra „bazei", a cîștiga timp pentru dezvoltarea și pentru prepararea propriului atac asupra flancului regelui advers, care se află sub presiune din cauză că lanțul de pioni s-a menținut.

2. „Baza" lanțului de pioni nu este apărată. Funcțiunile de „blocheur" ale pionilor sînt preluate de figuri

Am văzut cum se conduce asediul clasic împotriva „bazei" unui lanț de pioni și care sînt mijloacele de care dispune apărarea în cazul cînd se decide pentru metoda susținerii ei. Prin anii 1912—13, Nimzovici a demonstrat însă că apărarea poate evita în întregime lunga pasivitate care este legată de susținerea „bazei", aplicînd o nouă metodă de luptă, mai complicată, dar în același timp, cu mai multe perspective de obținere a inițiativei. Această metodă se bazează pe concepția că blocarea unui lanț de pioni poate fi executată cu deplin succes de figuri, care iau locul pionilor atacați prin asediul adversarului.

Să vedem cum se aplică această metodă în poziția din diagrama 63 (rezultată după mutările 1. e4 e6 2. d4 d5 3. e5 c5). Cu ultima sa mutare, negrul a început asediul bazei lanțului de pioni alb — pionul d4. Acum albul, în loc să apere „baza" cu 4. c3 poate face diferite încercări de a lăsa „baza" neapărată, pentru a obține în schimb o dezvoltare rapidă și — în combinație cu pionul e5 care se menține — un atac periculos pe flancul regelui.

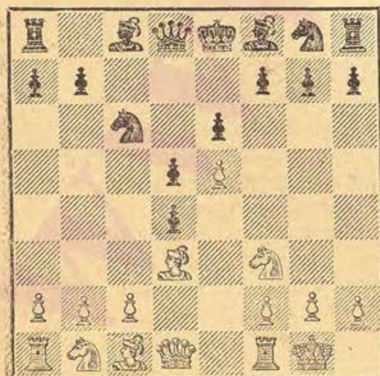
63



Interesant este că primele încercări bazate pe acest plan au fost făcute încă de Steinitz, sub forma **4. d:c5** Cc6! 5. Cf3 N:c5 6. Nd3 Cge7 (aci s-au mai încercat mutările 6... f6 şi 6... f5, fără prea mult succes însă) 7. 0—0 Cg6 8. Te1 Nd7 9. c3, cum s-a jucat într-o partidă Steinitz-Schowalter, Viena 1898, în care negrul a continuat slab şi a pierdut. Jocul, după 9... Dc7 poate fi considerat egal.

Nimzovici a încercat mutarea mai complicată **4. Cf3** cu ideea de a sacrifica temporar „baza": **4... c:d4 5. Nd3!** Cc6 **6. 0—0** (vezi diagrama 64).

64

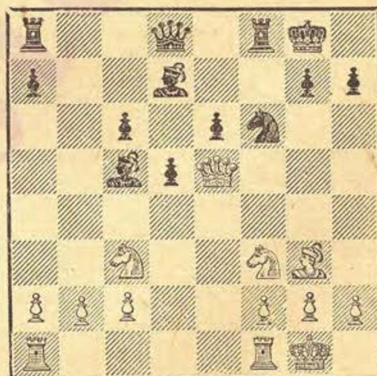


Poziţia aceasta ilustrează clar ideea strategică a metodei lui Nimzovici. Albul îşi menţine pionul e5 şi a obţinut un avantaj de dezvoltare simţitor. Pionul în minus nu are mare importanţă pentru moment şi de altfel albul are numeroase posibilităţi de a-l recîştiga.

O foarte frumoasă demonstraţie a posibilităţilor jocului alb, în cazul cînd negrul încearcă — în mod consecvent — să elimine şi pionul e5, a fost făcută de Alehin în cunoscuta sa partidă contra lui Euwe, jucată în turneul de la Nottingham 1936. După **6.., f6** el a continuat cu **7. Nb5 Nd7 8. N:c6 b:c6 9. D:d4 f:e5 10. D:e5 Cf6 11. Nf4 Nc5 12. Cc3 0—0 13. Ng3** (vezi diagrama 65) şi albul a realizat pe deplin ideea blocării cîmpurilor d4 şi e5 cu figuri. El are un oarecare avans de dezvoltare şi piesele sale sînt mai active decît ale adversarului (nebunul rău din d7). Alehin a utilizat cu măiestrie aceste avantaje şi a cîştigat după o luptă grea.

65

M. Euwe



A. Alehin

Din acest exemplu, se vede clar că sistemul alb nu poate fi răsturnat printr-un atac brutal asupra pionului e5. Dar nici alte metode nu dau un re-

zultat mai bun, de exemplu: 6... Nc5 (probabil cea mai bună continuare) și acum albul poate continua cu 7. Nf4 Cge7 8. Cbd2 Cg6 9. Ng3 cu șanse egale (Euwe) sau cu 7. Cbd2 Cge7 8. Cb3 Nb6 9. Nf4 Cg6 10. Ng3! (în a 9-a partidă a meciului Levenfiș-Botvinnik, 1937, albul a jucat greșit 10. N:g6, deschizînd inutil coloana „h" pentru negru) și albul păstrează inițiativa deoarece negrul nu poate face rocada mică din cauza atacului care se începe cu h2—h4.

Incercarea 6... Db6 este cunoscută încă din partida Nimzovici-Leonhardt (San Sebastian 1912) în care albul a obținut un joc mai bun după 7.a3 Cge7 8. b4 Cg6 9. Te1 Ne7 10. Nb2. Dacă negrul joacă 7... a5 (în loc de 7... Cge7, pentru a împiedica b2—b4) Nimzovici propune (considerînd-o cea mai consecventă) continuarea 8. Nf4 D:b2 9. Cbd2 Db6 10. Te1 deși este discutabil dacă avantajul de dezvoltare și poziție al albului compensează cei doi pioni în minus.

Nimzovici a mai făcut și o altă încercare de a aplica metoda sacrificării „bazei" de la d4, jucind 4. Dg4, o mutare mai agresivă, împotriva căreia negrul trebuie să joace foarte atent pentru a nu intra în dezavantaj. Un exemplu al posibilităților albului îl constituie partida Nimzovici-Székely, Kecskemét 1927: 4... c:d4 5. Cf3 Cc6 6. Nd3 Cge7 (după 6... f5 albul capătă șanse bune de atac: 7. Dg3 Cge7 8. 0—0 Cg6 9.h4 Dc7 10.Te1 — Nimzovici-Hakansson, Cristianstad 1922) 7. 0—0 Cg6 8. Te1 Dc7 (mai bine era 8... Ne7 cu șanse aproximativ egale) 9. Dg3 Nc5 10. h4 și albul a obținut un atac puternic (negrul este aproape forțat la 10... Rf8) și a cîștigat.

Toate aceste variante demonstrează destul de clar că și metoda lui Nimzovici — blocarea lanțului de pioni cu figuri, după ce pionii au fost eliminați sau sacrificarea „bazei" pentru a menține „vîrful" lanțului de pioni și a obține avantaj pozițional și de dezvoltare — este valabilă.

Concluziile care se pot trage din studiul metodelor de luptă în poziții în care există lanțuri de pioni sînt următoarele:

a) ambele sisteme — atît acel bazat pe susținerea „bazei", cît și acela în care blocada exercitată de pioni este înlocuită de o blocadă a figurilor sînt viabile;

b) alegerea sistemului care trebuie aplicat într-o poziție oarecare trebuie să se bazeze și pe considerarea celorlalte caracteristici strategice. Metoda „asediului" metodic al bazei trebuie preferată de atacator și evitată de apărător în toate pozițiile cu caracter de final (Paulsen-Tarrasch). Metoda lui Nimzovici este bună în pozițiile de joc de mijloc, în care apărătorul poate obține în schimbul sacrificării „bazei" blocarea lanțului de pioni advers și perspective de atac.

III. DESPRE MOBILITATEA FIGURILOR

Atunci cînd ne-am ocupat de spațiu am văzut că figurile au o rază de activitate cu atît mai mare cu cît sînt mai apropiate de centru. Pe o tablă pe care nu mai sînt și alte piese, principiul acesta are valoare absolută, deoarece nici un obstacol nu împiedică posibilitățile de mișcare a figurilor. Cînd însă pe tablă mai sînt și alte piese, raza de activitate a figurilor suferă modificări, atît din cauza pieselor proprii, cît și a celor adverse. Ca regulă generală, apropierea de centru continuă să asigure o rază mai mare de acțiune figurilor, dar sînt numeroase cazuri cînd datorită structurii pionilor și poziției figurilor, o figură central plasată poate să nu exercite maximumul ei de activitate.

Urmărind deci cea mai bună plasare a figurilor sale, jucătorul trebuie să ţină seama, afară de principiul general al valorii cîmpurilor centrale, de caracteristicile strategice ale poziţiei: cîmpuri tari şi slabe şi structura pionilor (cu toate aspectele ei diverse).

Privind chestiunea din acest punct de vedere, putem formula în modul următor principiul călăuzitor care trebuie să ne conducă în plasarea figurilor: **plasarea în modul cel mai activ a figurilor înseamnă instalarea lor în aşa fel, încît numărul şi valoarea cîmpurilor pe care le controlează să fie cît mai mare.**

Numărul de cîmpuri este uşor de stabilit. In ceea ce priveşte aprecierea valorii lor, trebuie să ne conducem după caracteristicile strategice ale fiecărei poziţii, despre care am vorbit în capitolele precedente. Numai instalînd figurile pe cîmpurile de pe care pot exercita o activitate maximă în poziţia respectivă, le asigurăm **mobilitatea**, adică posibilitatea de a lua parte la un număr cît mai mare de operaţii, fără a se mişca de pe cîmpul pe care-l ocupă sau de a interveni la momentul oportun în alt punct al tablei, deplasîndu-se pe unul din cîmpurile care se află în raza lor de activitate.

Cum am spus mai sus, mobilitatea figurilor depinde, afară de apropierea lor de centru, de poziţia pe care o ocupă faţă de pionii şi figurile proprii şi adverse. In diferitele exemple pe care le-am analizat pînă acum, am întîlnit numeroase cazuri de mobilitate mai mică sau mai mare a figurilor, provocată de caracteristicile strategice ale poziţiei.

Astfel, de exemplu, în poziţia din diagrama 22, atît turnul cît şi regele alb au o mobilitate mult mai mare decît adversarii lor negri, datorită poziţiei centrale pe care o ocupă şi posibilităţii de a se deplasa pe cîmpurile cele mai importante din punctul de vedere al caracteristicilor poziţiei (c4, c5, a6, e7). In poziţia din diagrama 24 calul alb din d5 atinge un adevărat ideal de mobilitate; de asemenea caii din d5 (negru) şi e5 (alb) din diagrama 26. Nu se poate afirma în schimb că poziţia calului alb din diagrama 27 ar constitui un model de mobilitate. Numărul exemplelor de figuri bine sau prost plasate în diferite poziţii egale poate fi înmulţit la infinit; ceea ce ne interesează însă, este de a stabili cîteva reguli generale în legătură cu mobilitatea figurilor, în raport cu structura pionilor (poziţia figurilor fiind variabilă, nu poate oferi o bază fixă de discuţie).

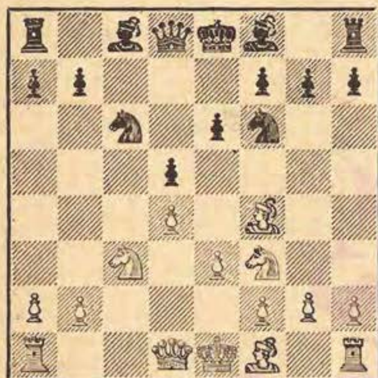
In general, mobilitatea figurilor scade atunci cînd sînt obligate să apere un pion slab sau un cîmp slab şi creşte atunci cînd ocupă un cîmp tare. Am văzut ce mobilitate deosebită capătă un cal sau un nebun instalat în faţa unui pion izolat (partida Rubinstein-Lasker) sau un cal pătruns pe un cîmp slab, pe linia a 6-a (partida Lasker-Capablanca). De asemenea turnurile aşezate activ, adică atacînd slăbiciunile adversarului (vezi diagrama 22 şi finalul partidei Paulsen-Tarrasch) au o mobilitate mult mai mare decît turnurile nevoite să apere un punct slab. Finalul Samarian-Rusenescu (diagrama 22 este caracteristic în această privinţă. Despre mobilitatea turnurilor ne vom ocupa însă în mod special, în cadrul capitolului despre coloanele deschise.

A. NEBUNII FAŢĂ DE POZIŢIA PIONILOR

Figura care depinde însă în cea mai mare măsură de structura pionilor şi a cărei mobilitate trebuie avută în vedere tot timpul atunci cînd se stabileşte, în cadrul planului strategic, care va fi poziţia pionilor — este nebunul. Intr-adevăr, datorită faptului că mută numai pe cîmpuri de o sin-

gură culoare, nebunul poate fi împiedicat în mişcările sale de către propriii pioni. In analizele de partide se întîlneşte adeseori expresia „nebunul rău" sau „nebunul bun". Calificativele acestea indică poziţia pe care o ocupă acel nebun faţă de pionii proprii. Să examinăm, de exemplu, poziţia din diagrama 66, rezultată dintr-una din cele mai obişnuite variante ale apărării slave (1. d4 d5 2. c4 c6 3. c:d5 c:d5 4. Cf3 Cf6 5. Cc3 Cc6 6. Nf4 e6 7. e3).

66



Este evident că din punctul de vedere al poziţiei pionilor, nebunul alb f1 şi nebunul negru f8 sînt „buni", în timp ce nebunul negru c8 este „rău", deoarece activitatea sa este împiedicată de pionii proprii. Nebunul alb f4 are o poziţie specială, deoarece deşi faţă de poziţia pionilor albi este „rău", datorită faptului că a fost dezvoltat în **faţa pionilor**, activitatea sa este mai puţin stînjenită. Problema nebunilor „buni" şi „răi" se pune în majoritatea deschiderilor începute cu 1. d4.

Din punct de vedere practic, atîta timp cît există un centru de pioni stabil, este foarte greu ca ambii nebuni să fie „buni". Un paleativ ar putea fi considerat un centru de pioni „atîrnaţi", adică pe d4 şi e4, care ar face ca ambii nebuni să aibă o mobilitate destul de mare. Un astfel de centru este însă foarte greu de menţinut. In momentul cînd unul dintre cei doi pioni centrali înaintează, imediat unul dintre nebuni devine mai slab. A doua soluţie — cea mai bună — o constituie dispariţia completă a centrului. In acest caz perechea de nebuni are terenul deschis în faţă şi constituie o forţă de temut. Şi în acest caz însă, culoarea pe care sînt aşezaţi pionii proprii şi adverşi de pe flancuri, determină o superioritate a unuia dintre ei. Problema perechii de nebuni o vom studia însă separat.

Pentru jocul practic are o deosebită importanţă stabilirea de mai înainte a perspectivelor pe care le are fiecare din nebuni de a deveni „bun" sau „rău". Aceasta bineînţeles în cazul cînd structura pionilor nu s-a clarificat încă din deschidere. In poziţia din diagrama 66, de exemplu, structura pionilor este destul de bine fixată, astfel că albul va avea tot interesul să schimbe nebunul său „rău" din f4 pentru cel „bun" al negrului din f8. Din contră, un schimb al nebunului f1 pentru cel din c8 ar fi favorabil negrului.

In alegerea nebunului care trebuie păstrat, un rol foarte mare îl joacă şi poziţia pionilor şi figurilor adversarului. Dacă, de exemplu, pionii slabi ai adversarului se află pe cîmpuri negre, iar poziţia proprie de pioni nu este încă definitiv fixată, atunci desigur trebuie păstrat nebunul de cîmpuri negre, iar pionii plasaţi pe cîmpuri albe. Ca regulă generală, **atunci cînd una din părţi are un nebun, ea trebuie să caute să-şi plaseze pionii pe cîmpuri de altă culoare decît aceea a cîmpurilor pe care se poate deplasa respectivul nebun.** Deci, dacă nebunul este de cîmpuri albe pionii trebuie plasaţi pe cîmpuri negre şi invers. Se poate întîmpla ca slăbiciunile adversarului să nu fie de pioni, ci de cîmpuri. In cazul acesta se păs -

trează nebunul care poate controla mai multe dintre cîmpurile slabe ale adversarului. De reţinut este faptul că forţa unui nebun care poate ataca slăbiciunile de pioni ale adversarului se manifestă de obicei în final, în timp ce forţa unui nebun care controlează cîmpurile slabe ale adversarului se manifestă în jocul de mijloc.

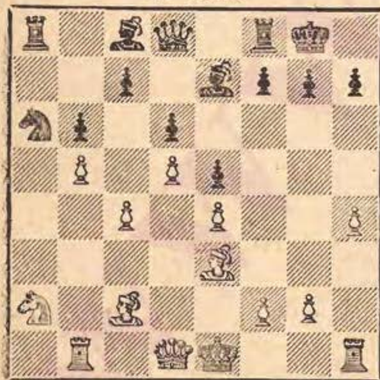
In majoritatea cazurilor, nebunul „bun" (faţă de pioni proprii) este „bun" şi împotriva slăbiciunilor de pioni sau de cîmpuri ale adversarului. Un nebun „rău" (faţă de pionii proprii) poate fi uneori „bun" împotriva slăbiciunii cîmpurilor adverse şi mai rar împotriva slăbiciunilor de pioni. Mai trebuie menţionat că un astfel de nebun poate fi utilizat numai dacă are posibilitatea de a acţiona **în faţa pionilor**, deoarece dacă nu poate ieşi din spatele lanţului de pioni propriu, el este inutilizabil.

Să examinăm acum cîteva exemple care ilustrează regulile de mai sus şi care vor ajuta pe cititori să înţeleagă mai bine aplicarea lor în practică.

In poziţia din diagrama 67 (după mutarea a 20-a a albului), negrul are de rezolvat o problemă strategică destul de grea, care decurge din caracteristicile poziţiei. Structura pionilor este fixată pentru multă vreme pe flancul damei şi — în parte — în centru. Din punctul de vedere al cîmpurilor tari şi slabe această structură este favorabilă albului: poziţia negrului conţine două cîmpuri slabe pe linia a 6-a (c6, care este foarte slab şi a6 care pentru moment este suficient apărat). Aceste slăbiciuni nu sînt compensate de stăpînirea cîmpului c5 (şi cîmpul a5 este controlat de negru, dar nu poate face uz de el), nici de slăbiciunea pionului c4, care este foarte greu de atacat. In schimb albul are o slăbiciune de pion pe flancul regelui (h4) care poate provoca eventual (după g2—g3) slăbirea cîmpurilor g4 şi f3. Din punctul de vedere al poziţiei figurilor, nu se poate afirma că una din părţi este în avantaj clar. Şi albul şi negrul au cîte un nebun „rău" (albul pe cel din c2, iar negrul pe cel din e7). Faptul că albul n-a făcut încă rocada îi dă oarecari ameninţări de atac pe aripa regelui, nu prea primejdioase însă. In sfîrşit, datorită avantajului său de spaţiu şi ameninţării imediate asupra calului a6, albul are iniţiativa.

67

A. Kotov



A. Lilienthal

(Campionatul U.R.S.S., Moscova 1945)

Judecînd poziţia, negrul a ajuns probabil la concluzia că singura sa şansă de a contrabalansa superioritatea albului pe flancul damei (bazată în special pe cîmpul slab c6) este de a obţine deschiderea liniei „f" prin f7—f5, după care s-ar deschide perspectiva unei iniţiative pe flancul regelui. Pentru realizarea acestui plan, negrul a jucat **20... Cb8**, o mutare care corespunde în totul intenţiilor sale. Intr-adevăr, calul se retrage pe un cîmp de unde apără punctele slabe a6 şi c6 şi negrul cîştigă timpul necesar pentru a realiza înaintarea f7—f5.

In tot acest raţionament, negrul n-a ţinut însă seama de una din caracteristicile strategice conţinute de poziţie. Planul strategic pe care l-a ales conţine posibilitatea schimbului nebu-

nilor de cîmpuri albe pe f5. Or, în timp ce nebunul c2 al albului este „rău", nebunul c8 al negrului este „bun", ceea ce face ca schimbul să fie evident favorabil albului. După cum se va vedea din continuarea partidei, dezavantajul strategic rezultat în urma acestui schimb nu este compensat nici pe departe prin deschiderea coloanei „f". De aceea, planul strategic just era de a juca 20... Cc5 urmat de 21... Nb7 dînd nebunul din c8 pentru calul alb, în cazul cînd acesta ar fi mutat la c6. Și atunci albul ar fi stat ceva mai bine, dar negrul ar fi păstrat posibilități mari de apărare. In partidă a urmat:

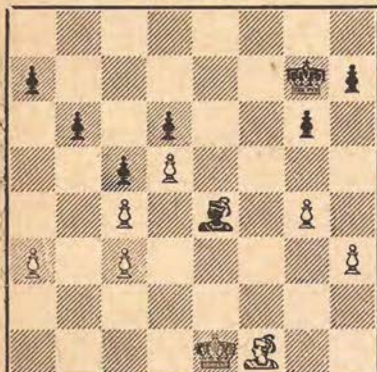
20... Cb8 21. Cb4 f5 22. e:f5! N:f5 23. N:f5 T:f5 (negrul și-a realizat cu destulă ușurință prima parte a planului său. Coloana „f" este deschisă. Nu este greu de văzut însă că albul stă acum mult mai bine decît în poziția din diagrama 67. El a scăpat de nebunul „rău" și, afară de aceasta, calul său este mai activ decît al adversarului. Pe de altă parte, perspectivele negrului de a întreprinde ceva pe flancul regelui sînt foarte îndoielnice) **24. g3** (slăbirea g3 s-a produs, dar negrul nu mai are nebunul de cîmpuri albe pentru a o folos) **24... De8 25. Ta1** (neutralizează acțiunea turnului negru pe coloana „a") **25.... Cd7** (negrul nu poate abandona coloana „a" prin 25... T:a1 26. D:a1 pentru a încerca un atac pe flancul regelui cu 26... Dg6 deoarece după 27. Da7 Tf8 albul parează toate amenințările cu 28. Rd2 De4 29. Tc1, după care poziția negrului pe flancul damei se prăbușește — pionul slab c7!) **26. T:a8 D:a8 27. Cc6 Tf7 28. 0—0** (este evident că planul negrului a eșuat complet. El n-a putut întreprinde nimic pe flancul regelui și a fost nevoit să treacă la apărare. Acum pentru alb se pune problema realizării avantajelor sale strategice evidente: stăpînirea cîmpului c6 și nebunul „bun" contra nebunului „rău" al adversarului) **28... Nf6 29. Dg4** (în urma înaintării f5, în poziția negrului a apărut un nou cîmp slab: e6, pe care albul îl ia sub control) **29... Da2** (contraatac asupra pionului slab c4) **30. Tc1** („supraprotecția" pionului c4, pentru a elibera dama) **30... Rf8 31. Cb8! Re8** (nu mergea 31... C:b8 din cauza 32. Dc8+ Re7 și acum în loc de 33. D:b8 albul dă un atac decisiv împotriva pionilor negri de pe flancul damei cu 33. D:c7+! Cd7 34. N:b6 Tf3 35. c5! D:d5 36. c6 De3 37. Td1 și amenințarea 38. T:d6 decide. Varianta aceasta scoate în evidență valoarea nebunului „bun" e3 care participă din plin la acțiunea decisivă, în timp ce adversarul său de la f6 este complet în afară de joc, blocat fiind de propriul său pion e5) **32. Ca6!** (calul a ajuns pe o poziție și mai bună, de unde atacă baza lanțului de pioni al negrului) **32... Nd8** (nebunul negru este redus la pasivitate completă) **33. Cb4** (o mică manevră tactică necesară pentru a deplasa dama neagră de pe linia a 2-a) **33... Da8** (nu mergea 33... Db2 din cauza 34. Cc6 și dacă 34... T:f2 atunci 35. De6+ Rf8 36. N:f2 D:c1+ 37. Rg2 și albul cîștigă) **34. Ca6 Cf6 35. Dh3!** (continuă supravegherea cîmpului e6 și nu permite damei negre să reintre în joc pe la c8) **35... Rf8 36. Tc2** (manevra strategică decisivă a albului necesită ocuparea coloanei „a") **36... Cg8 37. Ta2 Ce7 38. Cb4 Db8 39. Ng5!** (nebunul elimină calul negru care apără cîmpul c6, după care poziția negrului nu se mai poate ține) **39... h6 40. N:e7+ N:e7 41. Cc6 De8 42. Ta7** (pătrunderea turnului pe linia a 7-a decide lupta. Pionul c7 nu mai poate fi apărat, deoarece la 42... Nd8 urmează 43. Ta8: Td7 44. De6! și negrul e în zugzwang și pierde) **42... Rg8 43. T:c7** și negrul a cedat.

Să vedem acum un exemplu de valorificare a superiorității nebunului „bun" în final.

Poziţia din diagrama 68 a survenit într-o partidă Zwetkov-Smîslov, jucată la turneul internaţional în memoria lui Cigorin, Moscova 1947.

68

V. Smîslov



A. Zwetkov

Materialul este egal, dar negrul deţine un avantaj poziţional evident datorită faptului că pionii albi h3, g4, c4 şi d5 se află pe cîmpuri albe. Deci negrul are nebunul „bun" (care poate ataca pionii slabi ai albului) în timp ce albul are nebunul „rău". Este interesant de remarcat că pionii dublaţi ai albului (c3 şi c4) nu constituie aci o slăbiciune importantă, din contră pionul c3 contribuie la controlarea cîmpului central d4.

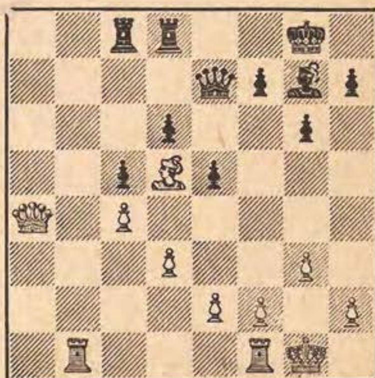
Tehnica pe care o demonstrează marele maestru Smîslov pentru obţinerca cîştigului este deosebit de instructivă şi caracteristică pentru acest gen de finale.

42... g5! (slăbiciunea pionilor albi h3 şi g4 trebuie definitiv fixată, altfel albul ar fi jucat imediat g4—g5) **43. Rf2 Rf6 44. Re3 Re5 45. Ne2 Nc2** (planul de cîştig al negrului constă din pregătirea străpungerii pe flancul damei, prin a6 şi b5) **46. Rd2 Nb1 47. Re3 h6!** (înainte de a trece la acţiunea decisivă, negrul îşi ia toate măsurile de prevedere. Pionul rămînînd la h7, albul ar fi putut juca eventual Nd3, urmat de Nf5 şi d7 (sau c8) **48. Nf3** (la 48. Nd1 ar fi urmat 48... Ne4 49. Ne2 Nc2 şi negrul îşi aduce nebunul la a4, conform planului său) **48... Nc2 49. Ne2 a6 50. Rd2 Na4 51. Re3 b5!** (străpungerea aceasta care a fost pregătită cu îngrijire, marchează începutul fazei finale a partidei. Negrul ameninţă 52... b:c4 53. N:c4 Nb5 după care nebunul negru pătrunde la f1) **52. c:b5 a:b5 53. Nf3** (după 53. c4 b:c4 54. N:c4 Nc2 urmat de 55... Ne4, negrul obţine doi pioni legaţi în centru) **53... Nb3 54. Ne2 Nc4!** (prin manevra aceasta negrul forţează trecerea într-un final de pioni cîştigat) **55. N:c4 b:c4 56. a4 R:d5 57. a5 Rc6 58. Re4 d5+ 59. Re5 d4 60. c:d4 c3 61. d5+ Rd7! 62. a6 c2 63. a7 c1D 64. a8D Df4** mat.

Următoarele două poziţii, date de către Dr. Euwe, ilustrează cazuri cînd nebunul „rău" este totuşi foarte activ datorită faptului că aflîndu-se în faţa pionilor, controlează cîmpuri importante în lagărul advers.

In poziţia din diagrama 69, nebunul alb de la d5 domină complet cîmpurile albe de pe flancul damei (c6, b7 şi a8). Datorită acestui fapt albul poate pătrunde cu piesele grele pe linia

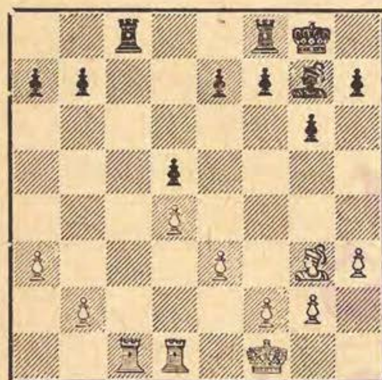
69



a 7-a și apoi pe a 8-a, ceea ce decide partida. Pătrunderea se desfășoară în felul următor: 1. **Tb7 Tc7** (forțat, deoarece altfel cade pionul f7, care se află și el sub bătaia nebunului d5) 2. **Tfb1 Tdc8** (altfel albul schimbă la c7 și pătrunde cu al doilea turn la b7) 3. **T:c7 T:c7** 4. **Tb8+** (negrul a apărat linia a 7-a dar albul pătrunde acum pe a 8-a) 4... **Nf8** 5. **Te8 Df6** 6. **Da8 Dg7** 7. **Db8 Td7** 8. **Nc6** și albul cîștigă.

In poziția din diagrama 70, nebunul alb g3 controlează importantul

70

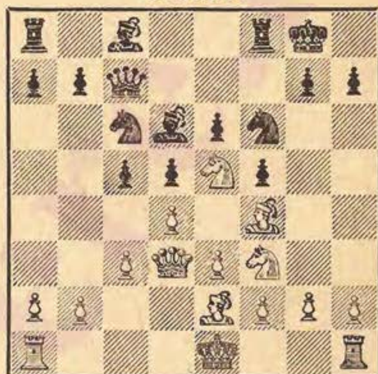


cîmp c7 de pe singura coloană deschisă, ceea ce permite albului să cîștige lupta pentru stăpînirea ei. Manevra de ocupare a coloanei este caracteristică: 1. **Nc7!** f6 (negrul n-are ce face împotriva planului alb de a-și dubla turnurile pe coloana „c" prin Tc3 și Tdc1. Mutarea f6 are de scop eliberarea liniei a 7-a și pregătirea înaintării e7—e5) 2. **Tc3 e6** (nu merge 2... Tf7 3. Tdc1 e5 din cauza 4. d:e5 f:e5 5. N:e5!. Nebunul controlează și punctul important e5) 3. **Tdc1 Tf7** 4. **Nd6 T:c3** 5. **T:c3 Nf8** 6. **Tc8 Rg7** 7. **Nb8 a6** 8. **Re2 Tfd7** 9. **Rd3 Ne7** 10. **Nc7 Rf7** 11. **Rc3 Nf8** 12. **Rb3 b5** (negrul caută să împiedice Ra4—a5—b6) 13. **Nb6 Tb7** 14. **Nc5 N:c5** 15. **d:c5 Re7** 16. **Rb4 Rd7** 17. **Ta8** și albul cîștigă.

Și acum un exemplu în care raza de activitate a nebunului „bun" este limitată de către pionii adverși. In poziția din diagrama 71 negrul (Alehin) are de rezolvat problema luptei

71

A. Alehin



H. Kmoch

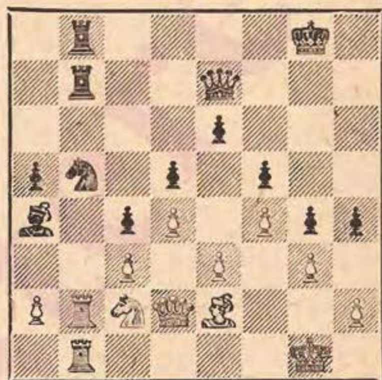
(Turneul de la Semmering, 1926)

pentru cîmpul e5, pe care momentan îl stăpînește albul. El alege o soluție care duce la schimbul nebunului său bun (d6) pentru cel din f4, astfel că negrul rămîne cu nebunul „rău" (din c8) contra celui „bun" al albului (din e2). Alehin se bazează însă pe avantajul de spațiu și dezvoltare pe care le obține și care constituie o compensație pentru dezavantajul strategic. In general, nu este bine niciodată ca în judecata unei poziții să se supraaprecieze dezavantajele (sau avantajele) strategice care nu au consecințe imediate, în defavoarea unor posibilități de ordin tactic cu consecințe mai apropiate. O slăbiciune de pion care poate aduce cîștigul final, nu prezintă nici o valoare dacă în schimbul ei adversarul obține un atac de mat, care decide partida în jocul de mijloc.

Alehin a calculat bine că în această poziţie dezavantajul de a rămîne cu nebunul „rău" nu este prea mare. El a avut în vedere un plan strategic interesant, de valorificare a avantajului de spaţiu şi de dezvoltare, pe care l-a realizat foarte frumos. In partidă a urmat:

10... Cd7! (forţează abandonarea cîmpului e5 de către alb) **11. C:d7 N:d7 12. N:d6 D:d6 13. 0—0 c4!** (contravine principiului de a posta pionii pe cîmpuri de altă culoare decît acelea pe care mută nebunul propriu, totuşi este cea mai bună mutare. Planul negrului este de a „înăbuşi" activitatea nebunului alb printr-un zid de pioni impenetrabil. In acelaşi timp se prepară ofensiva pe aripa damei) **14. Dd2 b5 15. Ce1** (pentru a juca 16. f4 urmat de Ce1—f3—e5, reocupînd cîmpul tare e5. Dar negrul împiedică acest plan) **15... g5! 16. f4 g4** (blocarea nebunului alb a fost completată şi pe flancul regelui. Afară de aceasta, albul suferă de o mare lipsă de spaţiu şi este ameninţat de înaintarea neplăcută a pionilor negri pe flancul damei: a7—a5 şi b5—b4) **17. b3 Tfb8 18. Cc2 a5 19. b:c4?** (prin schimbul acesta, care deschide o cale de atac nebunului negru — prin a4 — jocul negrului devine mai uşor) **19... b:c4 20. Tfb1 Ca7** (calul se îndreaptă spre b5 pentru a ataca pionul slab al albului din c3) **21. De1 Na4 22. Nd1** (iată cum, în urma greşelii albului de la mutarea a 19-a, nebunul negrului, teoretic „rău", a devenit activ, în timp ce nebunul albului este redus la pasivitate) **22... De7 23. Dd2 Cb5 24. Tb2 Tb7 25. Tab1 Tab8 26. Ne2 h5 27. g3** („albul se află într-un fel de zugzwang — scrie Alehin. La mutări indiferente, negrul îşi aduce regele la c8, după care joacă N:c2 urmat de Da3; mutarea din partidă precipită desnodămîntul, deoarece se formează la g3 un nou punct slab") **27... h4!** (vezi diagrama 72)

72



28. e4 (o încercare disperată de eliberare) **28... Cd6! 29. T:b7 T:b7 30. T:b7 D:b7 31. Dc1** (sau 31. e:d5 Db2 32. Nd1 Ce4 33. De2 e:d5 34. Ce3 Dc1 şi negrul cîştigă) **31... C:e4 32. Ce3 h:g3 33. h:g3 C:g3 34. Rf2 Ce4+** şi albul cedează.

B. DESPRE MOBILITATEA TURNURILOR

După cum am văzut, **mobilitatea figurilor depinde de numărul şi valoarea cîmpurilor pe care le controlează.** Regula aceasta este valabilă şi pentru figurile grele (turnuri şi damă), cu deosebirea că în ceea ce priveşte turnurile, importanța centrului se reduce în mare măsură, datorită caracteristicii pe care o au de a controla acelaşi număr de cîmpuri în orice colţ al tablei s-ar afla (presupunînd tabla goală).

La începutul jocului turnurile nu au nici o posibilitate de a muta. Ele nu pot intra în luptă decît în urma celorlalte figuri, după ce dezvoltarea s-a terminat şi s-a început jocul de mijloc. In majoritatea cazurilor, această posibilitate de a lua parte la luptă la începutul sau în cursul jocu-

lui de mijloc, rămîne neutilizată, mai ales dacă poziția de pioni este blocată. Abia în momentul cînd, în urma schimburilor de pioni, se deschide o coloană, intră în acțiune turnurile și caută să pătrundă de-a lungul ei în poziția adversă. Este interesant de remarcat că în cazul cînd deschiderea unei coloane este imposibilă și poziția este blocată, valoarea de luptă a turnurilor este mult scăzută și nu egalează — în majoritatea cazurilor — valoarea unui cal bine plasat.

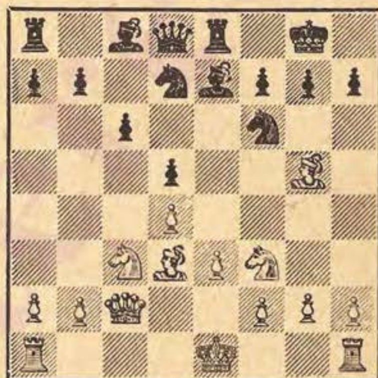
Ținînd seama de faptul că aproape nu există partidă în care să nu se deschidă una sau mai multe coloane, strategia luptei pentru stăpînirea lor și utilizarea avantajului astfel obținut, prezintă o importanță deosebită.

O coloană este considerată **deschisă** atunci cînd de-a lungul ei nu se mai află nici un pion și **semideschisă**, dacă una din părți mai păstrează un pion, ceea ce împiedică pătrunderea turnurilor adverse. Un exemplu de coloană **semideschisă** îl prezintă diagrama 6 (Botvinnik-Keres) în care coloana „c" este semideschisă pentru alb. Un exemplu de coloană **deschisă** îl prezintă diagrama 47 (Marshall-Capablanca).

In amîndouă aceste poziții vedem că una din părți a ocupat coloana cu un turn. In diagrama 6, negrul, desigur, nu poate contrabalansa cu nimic presiunea turnurilor albe de-a lungul coloanei semideschise, din cauza propriului pion înapoiat de la c7. Poziția din diagrama 47 (Marshall-Capablanca) constituie un exemplu tipic de stăpînire a unei coloane deschise, exploatată clasic prin pătrunderea turnului pe linia a 7-a.

Problemele strategice care se pun sînt desigur în mare măsură altele la coloanele semideschise, față de coloanele deschise. Deosebirea principală constă în faptul că la coloanele semideschise posibilitatea pătrunderii în lagărul advers este condiționată de natura pionului care închide coloana. Dacă acest pion este bine apărat (cu un alt pion), atunci problema pătrunderii se complică și nu poate fi rezolvată decît prin eliminarea apărării „bune" a pionului. Un exemplu clasic din categoria aceasta, este cunoscutul „atac al minorității" în Gambitul Damei. După obișnuitele mutări de deschidere: **1. d4 d5 2. c4 e6 3. Cc3 Cf6 4. Ng5 Cbd7 5. c:d5 e:d5 6. e3 c6 7. Dc2 Ne7 8. Nd3 0—0 9. Cf3 Te8** se ajunge la poziția din diagrama 73.

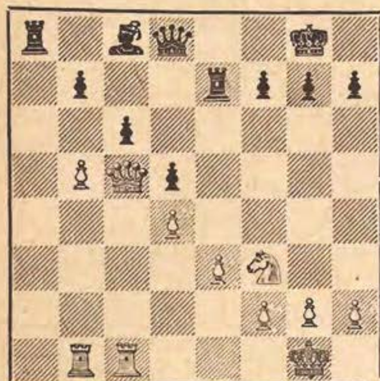
73



Și albul și negrul au cîte o coloană semideschisă în stăpînire („c" și „e"). Utilizînd avantajul său de dezvoltare, albul poate începe un atac clasic împotriva pionului bine apărat de la c6, pentru a deschide coloana. Un exemplu foarte bun, care ilustrează metoda de atac, este următoarea partidă **Rellstab-Woog**, în care albul a jucat foarte consecvent împotriva unei apărări mai puțin exacte a adversarului: **10. Tb1** (pionul c6 nu poate fi minat decît prin înaintarea pionului alb „b", pînă la b5. De aceea turnul este necesar pe coloana „b") **10... a5** (o încercare de a bloca „minoritatea" albului — pionii a2 și b2 — înainte ca ea să se poată pune în mișcare) **11.0-0 Cf8 12. Ca4** (calul vizează punctele slabe b6 și c5) **12... Ch5 13. N:e7 T:e7**

(reluarea cu dama nu merge din cauza 14. Cb6 şi dacă 14... Ta7? atunci 15. C:c8 T:c8 16. N:h7+ C:h7 17. Df5, iar la 14... Tb8 albul joacă 15. Tfc1 cu ameninţarea Dc5) **14. Tfc1 Cf6 15. a3 Ce4 16. N:e4 T:e4** (poate că aci ar fi fost mai bine 16... d:e4 urmat de 17... f5) **17. Cc5 Te7 18. b4 a:b4 19. a:b4 Cd7 20. b5 C:c5 21. D:c5** (vezi diagrama 74).

74



Pionul c6 este acum puternic atacat. Negrul nu poate lua la b5, deoarece aceasta ar însemna deschiderea coloanei „c" şi crearea a doi pioni slabi, la d5 şi b7.

Aceasta este poziţia ideală pe care o poate obţine atacatorul în lupta împotriva unui pion bine susţinut, aflat pe o coloană semideschisă. In partidă, albul şi-a valorificat avantajul în felul următor: **21... Tc6 22. Ce5 Nd7** (de observat este că în urma jocului său inexact, negrul a rămas şi cu nebunul „rău") **23. b:c6 N:c6** (după 23... b:c6 24. Tb6 Tc8 25. Tb7 urmat de Tca1 şi Ta7 pătrunderea turnurilor albe pe linia a 7-a decide partida) **24. h3 Ta2** (o încercare de a obţine contrajoc pe coloana „a") **25. Ta1** (dar albul dispută ocuparea coloanei deschise) **25... Da3 26. Dc3 T:a1 27. T:a1** (coloana deschisă a rămas în stăpînirea albului) **27... De8 28. Ta7 g6?** (era mai bine 28... f6 pentru a goni calul bine postat de la e5. Probabil negrul s-a temut de replica 29. Da3 cu ameninţarea Ta8 la care ar fi putut răspunde însă cu 29... Df8!) **29. Da5 Rg7 30. Ta8 De7** (după cum se vede, albul a părăsit asediul punctului c6, pentru a pătrunde cu turnul pe linia a 8-a) **31. Tc8 T:e5** (negrul n-are altă paradă împotriva ameninţării Tc7. Modul cum turnul alb a pătruns pînă la c7, ocolind obstacolul aflat la c6, este foarte instructiv) **32. d:e5 D:e5 33. Dd8 Da1+ 34. Rh2 De5+ 35. f4** şi negrul a cedat.

Exemplul de mai sus se repetă în partidele de turneu din ultimii ani sub nenumărate forme şi chiar rezultînd din alte deschideri (de exemplu din apărarea indiană, Capablanca-Golombek, Margate 1939). Strategia justă din partea negrului constă într-un contraatac pe aripa regelui, prin ocuparea cîmpului e4, combinată cu o eventuală înaintare f7—f5—f4.

I. Pioni înapoiaţi pe coloane semideschise

Mai grea este problema atunci cînd pionul aflat pe coloana semideschisă este slab (adică nu este sprijinit de un alt pion). Trebuie observat că în general aceşti pioni se află pe linia a 6-a sau a 7-a (respectiv a 3-a şi a 2-a). Cînd ei se află pe linia a 4-a (sau a 5-a) atunci intră în categoria „isolani" de care ne-am ocupat. Pionul înapoiat pe coloana deschisă constituie în majoritatea cazurilor caracteristica strategică principală şi influenţează în cea mai mare măsură alcătuirea planului de joc. Desigur, acest plan trebuie să ţină seama şi de celelalte caracteristici strategice ale poziţiei (dacă mai există şi alte slăbiciuni în poziţie, dacă adversarul nu

poate întreprinde un contraatac asupra regelui etc.)

Pionul înapoiat aflat pe coloana semideschisă constituie o slăbiciune care poate fi ușor atacată de piesele grele ale adversarului, care se concentrează de-a lungul respectivei coloane. La atac mai pot contribui de multe ori și figurile ușoare, mărindu-i eficacitatea. Urmarea firească a presiunii ce se exercită asupra pionului înapoiat, este că figurile apărării sînt reduse la pasivitate, activitatea lor fiind paralizată de necesitatea de a-l apăra permanent. De obicei atacatorul profită de aceasta, pentru a organiza un nou atac tocmai acolo unde figurile apărării pot ajunge mai greu (de obicei pe celălalt flanc), utilizînd mobilitatea cu mult mai mare pe care o au figurile sale. De multe ori este însă posibil un plan strategic bazat pe asediul direct al pionului înapoiat, creearea de slăbiciuni în jurul lui, și în cele din urmă cîștigarea pionului.

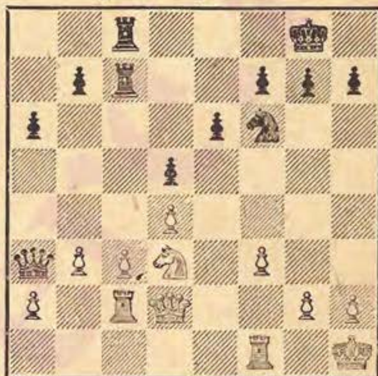
Să examinăm cîteva exemple clasice de joc împotriva pionului înapoiat, aflat pe o coloană semideschisă. Poziția din diagrama 75 a survenit după a 20-a mutare a albului, într-o partidă Bogoliubov-Capablanca (New York, 1924).

In urma unui joc greșit în deschidere, albul a rămas cu un pion înapoiat la c3, împotriva căruia negrul și-a concentrat turnurile pe coloana „c". In același timp dama sa a ocupat o poziție bună la a3, presînd pionul a2 și obligînd figurile albe să-și împartă activitatea de apărare între aceste două puncte slabe. Capablanca rezolvă problema strategică a poziției — asediul pionului înapoiat — într-un mod magistral.

20... Ce8 (singura piesă a negrului care nu participă la acțiunea împotriva pionului înapoiat, se îndreaptă pe la d6, spre b5, pentru a ataca încă odată pionul c3) **21. Tfc1 Cd6** (la d6 calul joacă pentru moment rolul de „blocheur" de la distanță al cîmpului c4, prevenind astfel singura posibilitate de eliberare a albului, care constă în înaintarea c3—c4) **22. Ce5?** (aci albul ar fi putut să se apere mai bine cu 22. Cc5, interceptînd pentru

75

J. R. Capablanca



E. Bogoliubov

moment coloana „c". Negrul ar fi răspuns însă cu 22... e5! 23. Ca4 e4! păstrînd avantajul) **22... Da5!** (acum negrul amenință 23... Cb5 după care pionul c3 fiind atacat de patru ori și apărat numai de trei, ar fi pierdut. De aceea albul, care nu mai poate aduce o a patra piesă la apărare, este nevoit să-și slăbească din nou poziția de pioni pentru a împiedica venirea calului negru la b5) **23. a4** (interesant este că la 23. Cd3 negrul nu trebuie să se grăbească să joace direct 23... Cb5, la care albul ar fi putut răspunde cu 24. Cc5 b6 25. Ca4, ci trebuie să joace mai întîi 23... b6) **23... Db6** (ia imediat sub observație noua slăbiciune a albului de la b3) **24. Cd3** (albul nu poate apăra pionul b3 din cauza dublei legături: pe coloana „c" și pe diagonala b6—g1. Dacă de exemplu, 24. Tb1 atunci 24... Cf5 25. T2c1 f6 26. Cg4 e5! și albul pierde pionul d4. Dacă 26. Cd3 atunci 26... C:d4

27. c:d4 D:d4+ 28. Rh1 D:d3 și negrul cîștigă. Dacă 24. b4 atunci 24... a5 25. b5 Cc4 26. C:c4 T:c4 27. Ta1 e5 și se pierde pionul d4) **24... D:b3 25. Cc5 Db6 26. Tb2 Da7 27. De1 b6 28. Cd3 Tc4** (cîștigă un al doilea pion. Poziția albului nu mai poate fi apărată) **29. a5 b:a5 30. Cc5 Cb5 31. Te2** (Permite o combinație decisivă) **31... C:d4! 32. e:d4 T8:c5!** și albul a cedat.

Metoda aplicată de către Capablanca în această partidă a fost aceea a presiunii poziționale care duce la crearea de noi slăbiciuni pe același flanc unde se află pionul înapoiat.

Pionul înapoiat din diagrama 76 a rezultat în urma unui atac al „minorității" într-o partidă Rubinstein-Spielman (Semmering 1926 [1]). Pionul înapoiat al negrului este și izolat. Aproape toate piesele negrului iau parte la apărarea lui, ceea ce le restrînge în mod considerabil libertatea de acțiune. Felul cum Rubinstein folosește presiunea sa asupra pionului înapoiat pentru a ajunge în cele din urmă la un atac decisiv la rege, este foarte instructiv.

76

R. Spielman

A. Rubinstein

In partidă a urmat: **23. Nf3 Tb8 24. Da2 N:e5?** (cu aceasta negrul speră să salveze partida, deoarece pe tablă rămîn nebuni de culori diferite, ceea ce asigură imunitatea pionului înapoiat. Negrul rămîne însă cu nebunul „rău" și albul obține o presiune decisivă pe cîmpurile negre) **25. d:e5 Cd5 26. N:d5** (calul negru era prea bine plasat la d5) **26... T:d5 27. Nd4** (nebunul din d4 ocupă un cîmp ideal, în timp ce adversarul său din e8 are o poziție jalnică) **27... Da5 28. h3 Da6 29. Tc4 h5 30. Da3** (cu amenințarea de a pătrunde în poziția negrului cu Da3—e7) **30... Tb7 31. e4!** (gonește turnul negru de pe poziția bună de la d5 și pregătește atacul decisiv de mat pe cîmpuri negre) **31... Td8 32. Dc3!** (nu direct 32. De3 la care negrul ar fi putut răspunde cu 32... Tb1!) **32... Tbd7 33. De3 Rh7 34. Nc5** (cu amenințarea Nf8. Negrul este pierdut) **34... Td1+ 35. Rh2 T:c1 36. Nf8!** și negrul cedează deoarece nu poate apăra matul.

Partea a doua a acestei partide constituie un excelent exemplu de folosire a **unui complex de cîmpuri slabe.**

Să vedem acum un alt exemplu de combinare a asediului pionului înapoiat cu atacul la rege. Partida care urmează s-a jucat la Campionatul U.R.S.S., Moscova 1945.

GAMBITUL DAMEI

Alb: **V. A. Cehover**

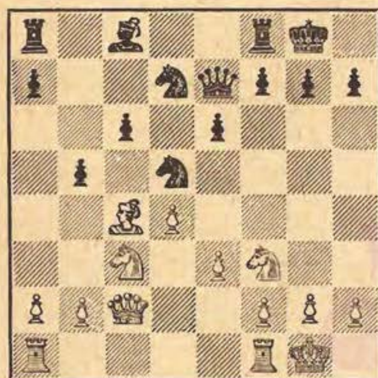
Negru: I. Rudakovski

1.d4 d5 2. c4 e6 3. Cf3 Cf6 4. Ng5 Ne7 5. e3 0—0 6. Cc3 Cbd7 7. Dc2 c6 (teoria recomandă aci 7... c5, dar nici mutarea jucată de Rudakovski nu este rea. Ea dă însă negrului un joc strîns) **8. Nd3 d:c4 9. N:c4 Cd5 10. N:e7 D:e7 11. 0—0 b5?** (greșeala aceasta pierde

[1]) Inceputul partidei a fost următorul: 1.d4 d5 2.c4 c6 3.e3 Cf6 4.Cf3 e6 5.Cbd2 g6 6.b3! Da5 7.Ne2 Ng7 8.0-0 0-0 9.Dc2 Cbd7 10.Nb2 Tfd8 11.a3 Ce8 12.Tfc1 Dc7 13.b4 Cb6 14.a4 C:c4 15. C:c4 d:c4 16. D:c4! Nd7 17. Ce5 Tac8 18. b5! Cd6 19.Db3 Ne8 20.Tc2 Cf5 21.b:c6 b:c6 22.Tac1 Ce7.

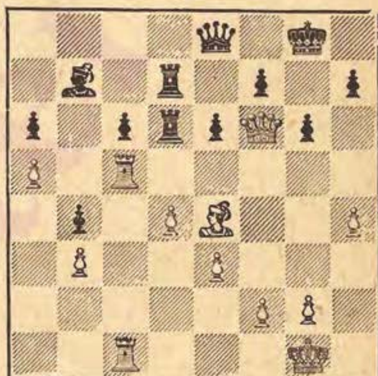
de fapt partida. Negrul amestecă două sisteme de apărare bine cunoscute în Gambitul Damei: manevra de simplificare a lui Capablanca — Cd5 urmat de C:c3 şi înaintarea e5 — şi aşazisul „fianchetto" lărgit, înaintarea pionilor de pe flancul damei — b5, a6 şi c6—c5. Rezultatul este că el nu mai ajunge la mutarea eliberatoare c6—c5 şi rămîne cu un pion înapoiat pe coloana „c", care poartă în sine germenul pierderii partidei. Vezi diagrama 77).

77



12. **Ne2 a6 13. Ce4** (împiedică c6—c5) **13... Nb7 14. Ce5! Tac8** (schimbul la e5 ar fi dat albului controlul asupra cîmpurilor d6 şi f6) **15. C:d7 D:d7 16. Cc5** (prin ocuparea cîmpului c5 se termină prima fază a partidei. Albul deţine un avantaj strategic incontestabil superioritate de spaţiu, presiune asupra pionului înapoiat, calul excelent postat la c5 şi nebunul „bun" contra celui „rău" al adversarului. Cehover exploatează aceste avantaje de o manieră clasică. Planul său strategic este simplu: 1) presiune asupra pionului înapoiat; 2) provocarea unei slăbiri a flancului regelui negru şi 3) atac combinat pe ambele flancuri) **16... Dc7 17. Tfd1 Tcd8 18. Tac1 Nc8** (cu intenţia de a-şi elibera jocul prin e6—e5) **19. De4! Cf6 20. Dh4 Da5** (negrul s-a convins că nu merge 20... e5 din cauza 21. Dg3 şi de aceea caută oarecari contraşanse pe flancul damei) **21. a3 b4 22. a4 Cd7 23. b3 C:c5 24. T:c5 Db6 25. Tdc1 Nb7 26. a5 Da7** (rezultatul acţiunii negrului pe flancul damei a fost creearea de noi slăbiciuni: pionii a6 şi b7) **24. Nd3!** (a doua fază a planului alb: creearea unei slăbiciuni pe flancul regelui negru) **27... g6 28. Df6 Td6 29. De7** (mai bine decît direct 29. h4 Da8 30. h5 Dd8!) **29... Tfd8 30. h4 T8d7 31. Df6 Da8 32. Ne4! De8** (vezi diagrama 78. Negrul încearcă să-şi aducă dama la apărarea

78



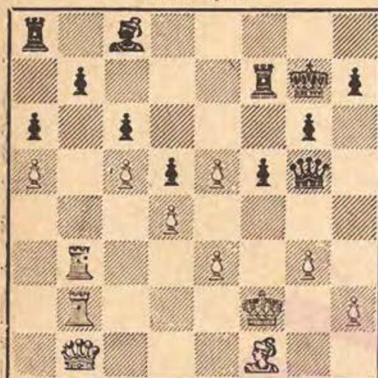
flancului regelui — ameninţat prin înaintarea pionului „h" — profitînd de faptul că pentru moment pionul c6 nu poate fi luat din cauza variantei 33. N:c6 N:c6 34. T:c6 T:c6 35. T:c6 Td4) **33. h5 Td8 34. N:c6! N:c6 35. h6** (după 35. T:c6 ar fi fost posibilă aceeaşi variantă ca în comentariul de mai sus) **35... Rf8** (sau 35... Df8 36. T:c6 şi dacă 36... D:h6 atunci 37. T:d6 T:d6 38. Tc8+ şi albul cîştigă) **36. T:c6 T:c6 37. T:c6 Td7** (acum la 37... T:d4 ar fi urmat 38. Tc8) **38. Tc8** şi negrul cedează. Mai frumos decît 38. Tc8 era sfîrşitul 38. Dg7+ Re7 39. T:e6+ R:e6 40. De5+ mat.

In afara asediului strategic al pionului înapoiat, ca în exemplele de mai sus, adeseori pionul poate fi eliminat de pe coloană printr-o combinaţie, posibilă tocmai din cauza lipsei de mobilitate a figurilor adverse, obligate să-l apere. Iată două exemple tipice.

Poziţia din diagrama 79 arată clar consecinţele dezastruoase ale existenţei pionului înapoiat de la b7. Turnul a8 este închis şi nu poate fi eliberat deoarece nebunul c8 este legat de apărarea pionului înapoiat. De fapt negrul nu joacă decît cu două piese (Dg5 şi Tf7) ceea ce permite albului să forţeze pătrunderea forţelor sale pe linia a 7-a printr-un sacrificiu. A urmat: **29. T:b7! N:b7 30. T:b7 Dd8**

79

Vistaneţkis



S. Furman

(Semifinala Campionatului U.R.S.S.) Sverdlovsk, 1948)

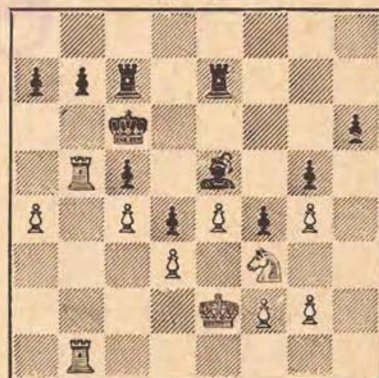
(retragerea damei este forţată, deoarece albul ameninţa 31. T:f7+ urmat de Db7+ cu cîştigul turnului, iar la 30... Taf8 decide atît 31. N:a6 cît şi 31. e6 T:b7 32. D:b7+ Rg8 33. D:c6) **31. T:f7+ R:f7 32. Db7+ Rg8 33. D:c6** (pentru calitatea sacrificată la b7, albul a obţinut doi pioni şi ameninţă să mai cîştige unul, la d5 sau a6) **33... Tb8 34. D:a6 Tb2+ 35. Ne2 Ta2 36. De6+ Rg7 37. a6 h5** (partida este uşor cîştigată de alb în această poziţie. Fiind în mare criză de timp, negrul a lăsat dama în priză la mutarea următoare şi a cedat imediat) **38. Db6 h4 39. D:d8** şi negrul cedează.

Posibilitatea unei combinaţii în poziţiile în care se exercită presiune asupra unui pion înapoiat nu trebuie niciodată scăpată din vedere. O ocazie pierdută poate anula toate avantajele obţinute pînă atunci. Un exemplu de acest fel a survenit într-o partidă Sokolski-Plater, jucată la turneul internaţional în memoria lui Cigorin, Moscova 1947.

Poziţia din diagrama 80 a survenit după a 28-a mutare a negrului (Ng7—e5?). Albul, care pînă acum a jucat foarte bine, acumulînd mici avantaje strategice (coloanele semideschise „b" şi „h", calul mai bun decît nebunul advers, pion liber apărat la e4) a continuat aci cu 29. a5? pentru a împiedica 29... b6, după care negrul ar fi

80

K. Plater



A. Sokolski

putut scăpa de pionul său înapoiat. (De fapt aci pionul b7 nu este înapoiat, conform definiţiei generale, deoarece poate fi apărat de către pionul a7.

după o eventuală înaintare la b6. Din punct de vedere practic, lucrul acesta nu are nici o valoare, deoarece înaintarea b6 este legată de mari neajunsuri tactice, din cauza a4—a5, forțînd deschiderea coloanei „b" sau „a". In locul mutării inutile 29. a5?, albul ar fi putut decide partida printr-o combinație relativ simplă, bazată pe poziția proastă a figurilor negrului: **29. T:c5+! R:c5 30. Tb5+ Rd6 31. Td5+** și oriunde ar muta regele negru, albul cîștigă nebunul e5 și pionul d4, după care avînd doi pioni pentru calitate, ar fi cîștigat ușor. In partidă a urmat: **29... Tcd7 30. Th1** (acum sacrificiul nu mai este bun, deoarece după 30. T:c5+ R:c5 31. Tb5+ Rd6 32. Td5+ Rc7 se schimbă turnurile și calul singur împotriva turnului advers rămîne prea slab) **30... Td6 31. Thb1 T6d7 32. Cd2 Nd6 33. a6 b6** și poziția blocîndu-se, partida s-a dat remiză la mutarea 43.

Rezumînd cele de mai sus, putem trage următoarele concluzii:

1. Un pion înapoiat aflat pe o coloană deschisă constituie o slăbiciune permanentă, care duce la pierdere dacă poziția nu prezintă alte contrașanse.

2. Asediul unui pion înapoiat se face în mod general prin metoda pozițională (exemplul Bogoliubov-Capablanca), combinată adeseori cu atacuri asupra regelui, în momentul cînd figurile apărării sînt lipsite de mobilitate, din cauza necesității de a apăra pionul (partidele Rubinstein-Spielman și Cehover-Rudakovski).

3. In timpul manevrelor strategice de asediere a unui pion înapoiat, survin adeseori posibilități tactice, cărora trebuie să li se acorde cea mai mare atenție, ele constituind cea mai scurtă cale de cîștig (uneori singura cale).

2. Despre coloanele deschise

Am văzut că turnurile nu intră cu toată eficacitatea în luptă decît în momentul cînd dispun de o coloană deschisă (sau semideschisă). Este de la sine înțeles că imediat ce se deschide o coloană, ambele părți caută s-o ocupe cît mai repede cu turnurile și să elimine eventuala opoziție a adversarului de-a lungul ei. Sînt multe cazuri cînd poziția fiind egală, deschiderea unei coloane nu duce decît la simplificare prin schimbul turnurilor de-a lungul ei (de exemplu în varianta schimburilor din apărarea franceză — 1. e4 e6 2. d4 d5 3. e:d5 e:d5 — coloana „e" se deschide foarte devreme și nici una din părți nereușind să intre în stăpînirea ei, rezultatul este de obicei o serie de schimburi). Dar sînt de asemenea multe cazuri cînd una din părți reușește să ocupe coloana destul de repede pentru a împiedica pe adversar să se opună punînd turnurile la schimb. Mai sînt de asemenea cazuri în care una din părți pregătește cu îngrijire deschiderea unei coloane, în așa fel încît ea să intre în stăpînirea sa.

Lupta în jurul coloanelor deschise poate fi împărțită în două faze. Prima cuprinde manevrele pentru ocuparea coloanei și înlăturarea eventualei rezistențe a adversarului de-a lungul ei (prin opunerea turnurilor sau blocarea ei cu o figură); a doua fază cuprinde exploatarea avantajului de a stăpîni în mod complet o coloană deschisă, avantaj care constă în posibilitatea de a pătrunde în mod decisiv cu piesele grele pe linia a 7-a și a 8-a.

Să examinăm întîi manevrele caracteristice primei faze. Intr-unul din exemplele pe care le-am dat pentru a ilustra folosirea cîmpurilor slabe (Lasker-Capablanca, diagrama 8) se poate vedea cum albul, după ce a

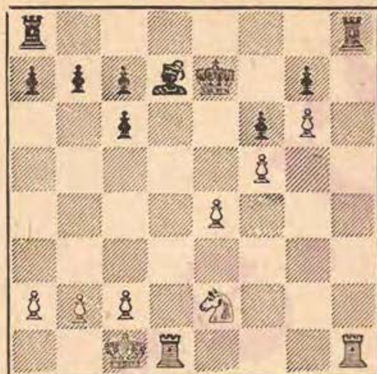
fixat slăbiciunile adversarului, deschide coloana „h" în timp ce negrul deschide coloana „a", crezînd că o va putea folosi. In cele din urmă, amîndouă aceste coloane ajung în stăpînirea albului ale cărui turnuri pătrund în mod decisiv pe linia a 7-a.

Acesta este un exemplu dintre nenumăratele de acest fel care pot surveni. Este absolut imposibil să analizăm toate formele posibile în care se poate desfășura lupta pentru stăpînirea unei coloane deschise. Ele depind de celelalte caracteristici strategice ale poziției și nu se poate formula nici o regulă precisă în acest domeniu. O coloană poate fi ocupată în urma unei greșeli a adversarului (care de exemplu își deplasează turnurile pentru un atac iluzoriu, în loc să se opună ocupării coloanei de către adversar); ea poate fi ocupată în urma unui atac pe celălalt flanc, care silește turnurile adversarului să-și părăsească poziția de apărare sau a unei combinații tactice care are drept urmare controlarea unuia din cîmpurile de pe coloană de către o piesă adversă (vezi diagrama 60). De aceea ne vom limita numai la cîteva exemple, prezentînd fiecare o metodă caracteristică de ocupare a unei coloane.

Diagrama 81 prezintă o poziție dintr-o partidă jucată de Nimzovici împotriva unui amator. Avantajul strategic al albului este clar: majoritatea de pioni pe aripa regelui. Dar cum poate fi concretizat acest avantaj? Negrul are nebunul bun și majoritatea albului este blocată. Pe coloana deschisă „h" turnurile stau față în față și nu se vede cum — la prima vedere — ar putea albul obține stăpînirea ei. Totuși, în lupta pentru această coloană deschisă, albul are un mic avantaj: el are un punct de sprijin la h7, ceea ce îi permite să ocupe coloana printr-o manevră caracteristică.

81

Un amator



A. Nimzovici

In partidă a urmat: 1. **Cf4** (înainte de a începe acțiunea decisivă, toate piesele trebuie aduse în cele mai bune poziții) 1... **Tag8** 2. **Th7** **Ne8** (negrul nu poate schimba imediat la h7 din cauza 3. g:h7, turnul g8 trebuie să mute, 4. Cg6+ și albul cîștigă) 3. **Tdh1** **T:h7** 4. **g:h7** (avantajul de a stăpîni coloana se transformă într-un pion liber avansat. Nimzovici observă că se putea juca de asemenea 4. T:h7 urmat la momentul oportun de sacrificiul calului la f6) 4... **Th8** 5. **Cg6+** **N:g6** 6. **f:g6** (acum albul are un pion liber apărat) 6... **Re6** 7. **Th5** (pionul liber paralizează turnul negru din h8, iar regele nu poate întreprinde nimic) 7... **b6** 8. **c4** **c5** 9. **a4** **a5** 10. **b3** **c6** 11. **Rd2** **Rd6** 12. **Re3** **Re6** 13. **Rf4** **Rd6** 14. **Rf5** (planul albului este să forțeze regele negru să părăsească supravegherea cîmpului e5, după care prin e4—e5 să forțeze schimbul pionului f6, permițînd astfel intrarea turnului la f7, ceea ce aduce victoria) 14... **Re7** 15. **e5** **f:e5** 16. **R:e5** **Rd7** 17. **Tf5** și negrul a cedat.

Exemplul acesta arată în forma cea mai simplă felul cum se utilizează un punct de sprijin avansat pentru ocuparea unei coloane deschise.

82

J. Capablanca

Ribera

Şi acum un caz de deschidere favorabilă a unei coloane la momentul oportun. Poziţia din diagrama 82 a survenit după mutarea a 14-a a albului (14. De2?) într-o partidă Ribera-Capablanca, jucată în 1929.

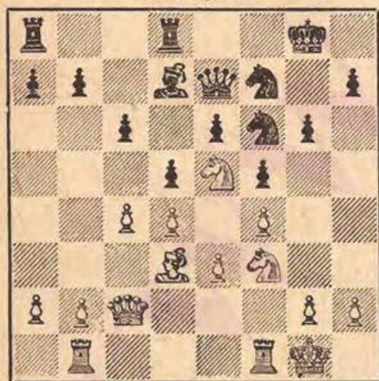
Partida abia a eşit din faza deschiderii. Negrul are un mic avans de dezvoltare (turnul său se află la d8), care pare compensat de avantajul de spaţiu al albului. Convins probabil de soliditatea poziţiei sale, albul nu joacă însă exact. Ultima sa mutare (14. Dd1—e2) fără să constituie o greşeală decisivă, permite totuşi negrului să înceapă o manevră strategică interesantă, bazată pe deschiderea coloanei „d". Dacă albul şi-ar fi dat seama de primejdiile pe care le ascunde deschiderea acestei coloane, el ar fi jucat desigur e:d6 după care jocul ar fi fost aproximativ egal. Capablanca a continuat (din poziţia din diagramă) cu **14... d:e5!**; acum albul ar fi trebuit să aleagă cel mai mic dintre rele, jucînd 15. C:e5 după care ar fi rămas numai cu un pion slab la d4. In loc de aceasta el a jucat **15. d:e5** deschizînd coloana „d" şi eliberînd în acelaşi timp cîmpul c5 pentru calul negru. Din acest moment Capablanca utilizează cu o tehnică admirabilă aceste două caracteristici strategice ale poziţiei (coloana deschisă şi cîmpul tare c5) pentru a obţine avantaj decisiv. A urmat: **15... Cc5! 16. Nc2** (încercarea de a aduce imediat un turn la d1 nu reuşeşte: 16. Tad1 C:d3 17. T:d3 T:d3 18. D:d3 Td8 19. De2 Dd7 şi negrul ocupă definitiv coloana deschisă) **16... N:f3!** (cu ajutorul unei mici combinaţii, negrul îşi asigură ocuparea coloanei. Strategic schimbul nebunului b7 pentru calul f3 este perfect justificat deoarece calul joacă un rol important în apărarea punctului d2) **17. D:f3** (nebunul nu poate fi luat cu pionul din cauza 17... Dg5+ urmat de Td2. Astfel ambele piese care apărau cîmpul d2 — calul şi dama — au fost îndepărtate. Turnul negru pătrunde cu tempo pe linia a 2-a) **17... Td2 18. Dc3 Tfd8** (prima parte a planului strategic al negrului a fost realizată; turnurile sale stăpînesc coloana deschisă şi unul dintre ele a pătruns chiar pe linia a 2-a ceea ce — cum vom vedea mai tîrziu — constituie una din metodele caracteristice ale realizării avantajului de a stăpîni o coloană deschisă. La prima vedere însă, avantajul acesta al negrului pare efemer, deoarece s-ar părea că albul poate menţine echilibrul datorită posibilităţii de a juca Tad1. Este interesant de observat că albul nu poate întîrzia cu mutarea 19. Tad1, jucînd de exemplu 19. b4, deoarece din cauza presiunii laterale pe care o exercită turnul d2, negrul are la dispoziţie combinaţia 19... Dh4 20. g3 Dd4 21. D:d4 T8:d4 22. Tad1 T:d1 23. T:d1 T:d1+ 24. N:d1 Cd3 prin care cîştigă un pion. Dacă în loc de 22. Tad1 albul încearcă contracombinaţia 22. N:h7+ atunci urmează 22... R:h7 23. b:c4 T:c4 24. c:b a:b 25. Tac1 T4c2 cu un final uşor cîştigat de negru). Deci **19. Tad1** după care Capablanca a continuat cu **19... Ce4!**, mutare care scoate în evidenţă felul cum la un moment dat presiunea

verticală (de-a lungul coloanei deschise) se combină în momentul cînd turnurile pătrund pe linia a 2-a (sau a 7-a), cu o presiune laterală (în cazul de față asupra pionului f2). Albul nu poate împiedica pierderea unui pion. A mai urmat: **20. De3** (sau 20. Db3 Dc5 21. De3 D:c4 etc.) **20... T:c2 21. D:e4 T:b2** după care Capablanca și-a valorificat pionul în plus cu o tehnică desăvîrșită: **22. a3 T2d2 23. T:d2 T:d2 24. h3** (sau 24. Da8+ Dd8 25. D:a7 h6 26. h3 Dd4 etc.) **24... c5 25. Te3 Td4** (coloana deschisă continuă să servească negrului ca bază de operații) **26. Da8+ Td8 27. Df3 Dd7 28. Rh2 Dd4 29. Te4 Dd3 30. Dg4 h6 31. Te3 Dd4 32. De2 Dd1 33. Db2 Dd2 34. Dc3** (sau 34. D:d2 T:d2 35. Rg3 Tc2) **34... D:f2** și albul a cedat.

Un exemplu și mai instructiv — în care întreg planul strategic se bazează pe ideea deschiderii unei coloane la momentul oportun — îl constituie cunoscuta partidă Capablanca-Treybal, jucată la turneul internațional de la Karlsbad 1929.

83

K. Treybal



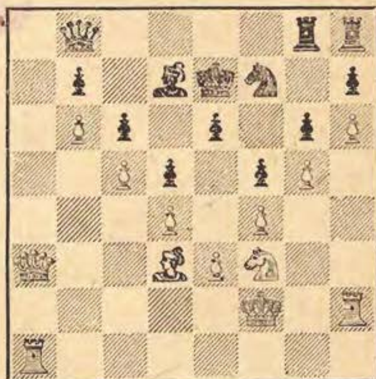
J. Capablanca

Poziția din diagrama 83 a survenit după mutarea a 14-a. Negrul stă mai rău din cauza nebunului închis de la d7 și a spațiului mai redus. Poziția sa nu are însă slăbiciuni și este foarte greu de realizat avantajul albului. Capablanca și-a dat seama că nu poate cîștiga decît prin deschiderea unei coloane. Lucrul acesta trebuie făcut pe flancul damei, unde albul are mai mult spațiu. Prima fază a planului strategic al albului constă în înaintarea pionilor de pe flancul damei.

15. b4 Ne8 16. Tfc1 a6 17. Df2 (albul combină înaintarea pe aripa damei cu amenințări tactice pe aripa regelui, pentru a nu permite pieselor negrului să se deplaseze. Cu ultima sa mutare albul amenință 18. Dh4 și 19. g4 cu atac puternic la rege) **17... C:e5 18. C:e5 Cd7 19. Cf3!** (albul evită schimburile, conform principiului binecunoscut că în poziții în care adversarul n-are spațiu de manevră orice schimb îi este favorabil) **19... Tac8** (negrul nu poate face nimic altceva decît să ia măsurile necesare pentru a apăra coloana „c" în cazul deschiderii ei; dacă albul ar fi jucat acum 20. b5, atunci după 20... c:b5 21. a:b5 a5! problemele negrului ar fi fost mult mai ușoare decît în partidă) 20. b5, atunci după 20... c:b5 21. a:b5 poziția. El n-are intenția să deschidă coloana „c" pe care negrul s-a pregătit s-o apere, ci coloana „a" care este mult mai greu de apărat, deoarece figurile negrului sînt stînjenite de pionii proprii. Afară de aceasta, albul blochează pionii negrului pe cîmpuri albe, fixînd astfel și mai mult slăbiciunea nebunului „rău" de la e8) **20... Cf6 21. a4 Cg4 22. De1 Ch6 23. h3 Cf7 24. g4!** (mutarea aceasta are un dublu scop. Pe de o parte albul împiedică intenția negrului de a obține contrajoc pe flancul regelui prin g6—g5, iar pe de altă parte amenință el însuși deschiderea unei coloane pe flancul regelui, cu atac. Din această cauză, figurile negrului sînt silite să țină tot timpul sub observa-

ţie ambele flancuri, ceea ce se dovedeşte a fi o sarcină prea grea, din cauza lipsei de spaţiu de manevră) 24... Nd7 25. Tc2 Rh8 26. Tg2 Tg8 27. g5! (repetarea ideii de la mutarea a 20-a. Albul nu deschide coloana „g" pe care negrul este gata s-o apere, ci blochează pionii negri pe cîmpuri albe şi pregăteşte deschiderea coloanei „h", mai greu de apărat) 27... Dd8 28. h4 Rg7 29. h5 Th8 (din nou negrul a reuşit să-şi aducă turnul la apărarea coloanei ce ameninţă să se deschidă) 30. Th2 Dc7 31. Dc3 Dd8 32. Rf2 Dc7 33.Tbh1 Tcg8 34.Da1 Tb8 35.Da3 Tbg8 36.b5! (după ce a fixat turnurile negre la apărarea flancului regelui, albul trece în sfîrşit la deschiderea coloanei „a") 36... a:b5 (nu merge 36... c:b5 37. h6+ Rf8 38. c6+ şi cîştigă. Varianta aceasta explică manevrele făcute de alb cu dama) 37. h6+! (acum deschiderea coloanei „h" nu mai prezintă interes. Jocul trebuie blocat pe flancul regelui pentru a permite turnurilor albe să se deplaseze pe flancul damei) 37... Rf8 38. a:b5 Re7 (pentru a elibera turnurile) 39. b6! Db8 40. Ta1 (prima parte a planului strategic al albului a fost executată. Coloana „a" a fost deschisă la momentul oportun şi ea se află definitiv în stăpînirea sa, deoarece nu merge 40... Da8 din cauza 41. Db2 şi dama neagră trebuie să se retragă. Mai mult decît atît, albul are un punct de sprijin la a7, pe care-l poate utiliza pentru manevra decisivă de cîştig. (Vezi şi diagrama 81). Acum urmează un model de valorificare a unei coloane deschise) 40... Tc8 41. Db4 Thd8 42. Ta7 Rf8 43. Th1 Rg8 44. Tha1 (negrul este redus la o pasivitate completă în timp ce albul îşi îndeplineşte metodic planul de cîştig) 44... Ne8 45. T1a4! Rf8 46. Da3 (acum turnurile negrului nu mai pot părăsi linia a 8-a din cauza ameninţării Ta8 cu cîştigul damei. In consecinţă pionul b7 rămîne apărat numai de damă. Planul albului este de a-şi aduce calul la a5, după care poziţia negrului trebuie să se prăbuşească. Urmează cîteva mutări de aşteptare, cauzate de faptul că albul voia să cîştige timp de gîndire pentru a preciza care este cel mai bun loc pentru regele său — la g3 sau la g2 — deoarece calul părăsind apărarea pionului g5, trebuie parată posibilitatea negrului de a juca eventual Cf7:g5) 46... Rg8 47. Rg3 Nd7 48. Rh4 Rh8 49. Da1 Rg8 50. Rg3 Rf8 51. Rg2 Ne8 52. Cd2! Nd7 (dacă negrul joacă acum 52... Rg8 53. Cb3 Rf8 54. Ca5 Td7 atunci urmează 55. C:b7 T:b7 56. Ta8 şi albul cîştigă) 53. Cb3 Te8 54. Ca5 Cd8 55. Na6! b:a6 56. T:d7 Te7 57. T:d8+ şi negrul a cedat.

84



Poziţia după 40. Ta1

Jocul lui Capablanca în această partidă face o impresie deosebită prin consecvenţa cu care este urmărită ideea strategică a deschiderii coloanei „a" şi prin mijloacele tactice utilizate (ameninţarea de a deschide o altă coloană pe flancul regelui).

3. Acţiunea turnurilor pe linia a 7-a

Din exemplele analizate pînă acum, am văzut că principalul avantaj care decurge din stăpînirea unei coloane deschise constă în posibilitatea pe care o au figurile grele (dama şi turnurile) de a pătrunde de-a lungul ei în lagărul advers, pe linia a 7-a (pentru negru, a 2-a).

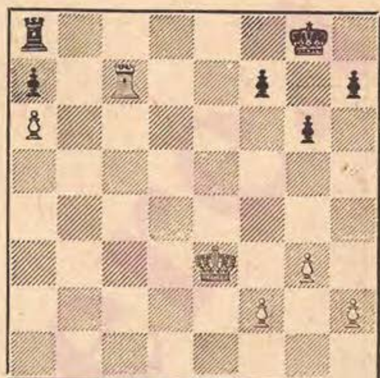
In acest moment ele încep să exercite, în afara presiunii verticale de-a lungul coloanei, o puternică presiune laterală pe linia a 7-a (respectiv a 2-a), cum am văzut în exemplele analizate. Această presiune poate lua diferite forme, de la atacul direct de mat, pînă la cîştigul simplu al unui pion.

In mod normal, la un joc corect de ambele părţi, pătrunderile pe linia a 7-a se produc de cele mai multe ori în final, cînd datorită schimburilor se deschid mai multe coloane. Datorită acestui fapt Nimzovici a afirmat că stăpînirea liniei a 7-a constituie un avantaj tipic de final.

Din punct de vedere pur teoretic, concluzia aceasta este justă. Cu toate acestea, în jocul practic sînt foarte numeroase cazurile de pătrundere a turnurilor pe linia a 7-a în jocul de mijloc, datorită de obicei unei greşeli a adversarului (vezi de exemplu partida Ribera-Capablanca). Consecinţa normală a unei astfel de pătrunderi este un atac decisiv de mat sau cîştigul de material. Dar înainte de a examina cîteva cazuri de folosire a liniei a 7-a pe cale combinativă, să vedem care sînt procedeele strategice care trebuie utilizate atunci cînd turnurile au pătruns pe linia a 7-a şi poziţia are caracter de final. Lucrul acesta este necesar, deoarece aceste procedee sînt valabile în principiu şi pentru jocul de mijloc.

O poziţie simplă în care avantajul stăpînirii liniei a 7-a este evident este aceea din diagrama 85, analizată de către R. Fine în cartea sa despre finale.

85



Albul cîştigă

Turnul alb paralizează ambele piese ale negrului: regele trebuie să apere pionii de pe flancul său, iar turnul este legat de apărarea pionului a7. Albul ameninţă să cîştige partida prin simplul marş al regelui său spre cîmpul b7, după care pionul a7 nu mai poate fi apărat. Fine demonstrează cîştigul pentru alb, împotriva celei mai bune apărări, în felul următor:

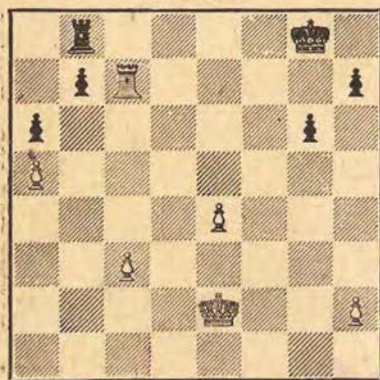
1... Tb8 (aceasta este cea mai bună şansă a negrului. Tactica pasivă pierde din cauza marşului regelui alb spre b7, iar apărarea 1... Te3, care ar avea efect dacă ar fi mai puţini pioni pe flancul regelui, nu reuşeşte aci din cauza 2. Rd4 Te6 3. T:a7 Rg7 4. f4! Rf6 5. Rc5 şi regele alb ajungînd la b5 apără pionul şi eliberează turnul) **2. T:a7 Tb3+ 3. Rd4 Ta3 4. Rc5 Ta2 5. Rb6 T:f2 6. Tc7 T:h2 7. a7 Tb2+ 8. Rc5! Ta2 9. Tc8+ Rg7 10. a8D T:a8 11. T:a8** şi **12. Rd4** şi albul cîştigă.

Un exemplu asemănător de folosire a liniei a 7-a il constituie următorul

final Riumin-Zubarev, jucat la Leningrad 1933 (vezi diagrama 86).

86

Zubarev



N. Riumin

Deşi pionii albului sînt mai slabi decît cei negri, totuşi stăpînirea liniei a 7-a decide partida în favoarea sa. A urmat simplu:

1. c4! b6 (dacă negrul adoptă o tactică pasivă, atunci albul cîştigă prin manevra caracteristică a regelui la b6) **2. a:b6 T:b6 3. c5 Tb2+ 4. Rd3 T:h2 5. c6 Th3+ 6. Rd4 Th1 7. Tb7** şi negrul a cedat deoarece nu poate împiedica mutarea c6—c7 urmată de Tb8+ şi c8D.

Din aceste două exemple se vede clar că stăpînirea liniei a 7-a în finale simple de turnuri cu pioni pe ambele flancuri constituie un avantaj apreciabil, suficient pentru cîştig în marea majoritate a cazurilor. Nu întotdeauna poziţiile sînt însă atît de simple. Structura pionilor, poziţia regilor şi prezenţa altor figuri pe tablă complică de multe ori lucrurile şi fac ca pentru obţinerea cîştigului să fie necesare alte metode, mai dificile.

Studiind posibilităţile de utilizare a turnurilor pe linia a 7-a, Nimzovici a ajuns la concluzia că există cinci forme speciale ale luptei turnurilor pe linia a 7-a, şi anume:

a) *linia a 7-a „absolută", în legătură cu pioni liberi;*

b) *turnurile dublate pe linia a 7-a dau şah etern;*

c) *mecanismul de remiză turn+cal;*

d) *cîştigul de material;*

e) *jocul combinat pe liniile 7 şi 8 (manevra de învăluire în colţul tablei).*

Să examinăm pe scurt aceste forme de luptă ale turnurilor pe linia a 7-a.

a. LINIA A 7-a „ABSOLUTĂ" ÎN LEGĂTURĂ CU PIONI LIBERI

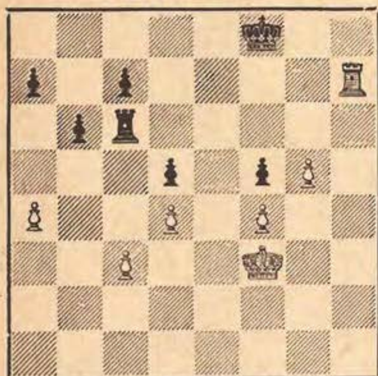
Forma aceasta de luptă pe linia a 7-a este dintre cele mai frecvente şi este perfect ilustată de celebrul final Capablanca-Tartakower (New York, 1924). Poziţia din diagrama 87 arată clar ce se înţelege prin linia a 7-a „absolută": turnul alb stăpîneşte linia a 7-a fără să poată fi alungat, iar regele negru este izolat pe linia a 8-a. Faptul că albul posedă un pion liber face posibilă o manevră specifică de atac care reuşeşte în această poziţie, cu toate că turnul negrul are o poziţie activă.

Capablanca a continuat partida în felul următor:

1. Rg3! T:c3+ 2. Rh4 Tf3 (aci negrul ar fi putut opune mai multă rezistenţă cu 2... Tc1, după care albul ar fi fost obligat să răspundă cu 3. Rh5! deoarece înaintarea imediată a pionului — 3. g6? — nu dădea nimic din cauza 3... Th1+ 4. Rg5 T:h7 5. g:h7 Rg7 6. R:f5 c5! 7. Re6 c:d4 8. f5 remiză. După 3. Rh5 c5 (sau 3... Th1+ 4. Rg6 T:h7 5. R:h7 c5 6. g6 şi albul cîştigă) 4. Td7! c:d4 5. T:d5 Td1 6. Rg6 d3 7. Rf3 Re8 8. g6 d2 9. g7 Tg1 10. T:d2 albul ar fi cîştigat de asemenea) **3. g6 T:f4+ 4. Rg5 Te4** (pentru a ajun-

87

S. Tartakower



J. Capablanca

ge la această poziţie albul a sacrificat doi pioni. Negrul nu putea lua un al treilea pion la ultima mutare cu 4... T:d4 din cauza 5. Rf6 Re8 6. T:c7! T:a4 7. g7 Tg4 8. T:a7 urmat de 9. g8D T:g8 10. Ta8+ cu cîştig uşor. Varianta aceasta este mai simplă decît cîştigul turnului cu 6. Th8+ Rd7 7. g7 cum recomandă Fine) **5. Rf6!** (albul nu ia pionul f5 care îi serveşte drept scut împotriva şahurilor turnului negru. Poziţia este tipică pentru jocul combinat al turnului pe linia a 7-a în combinaţie cu pionul liber) **5... Rg8 6. Tg7+ Rh8 7. T:c7 Te8 8. R:f5 Te4 9. Rf6 Tf4+ 10. Re5 Tg4 11. g7+! Rg8** (desigur, pionul nu putea fi luat deoarece după schimbul turnurilor albul cîştigă uşor finalul de pioni) **12. T:a7 Tg1 13. R:d5 Tc1 14. Rd6 Tc2 15. d5 Tc1 16. Tc7 Ta1 17. Rc6 T:a4 18. d6** şi negrul a cedat.

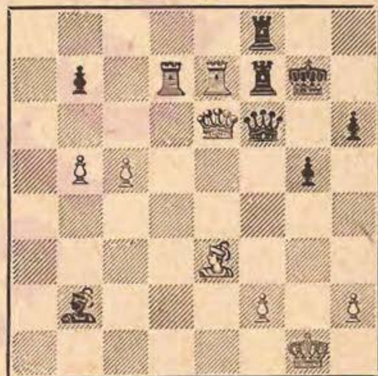
In finalul acesta Capablanca a realizat cu mijloace poziţionale avantajul liniei a 7-a „absolute", în legătură cu un pion liber. Iată acum un exemplu de folosire a acestui avantaj pe cale combinativă. Poziţia din diagrama 88 a survenit într-o partidă Lisiţîn-Kopaev, jucată la al 4-lea campionat unional al sindicatelor din U.R.S.S. (1938).

Turnurile albe exercită o mare presiune pe linia a 7-a, ceea ce permite o foarte interesantă combinaţie, al cărei rezultat este folosirea liniei a 7-a „absolute" în legătură cu un pion liber de o manieră asemănătoare aceleea din finalul Riumin-Zubarev.

Cu ultima sa mutare (31... Df3—f6) negrul spera să scape de presiunea pieselor grele albe pe linia a 7-a. A urmat însă o surpriză:

88

N. Kopaev



G. Lisiţîn

32. **De6:f7+!**	**Tf8:f7**
33. **Te7:f7+**	**Df6:f7**
34. **c5—c6!**	...

Pe această mutare se bazează toată combinaţia albului. Acum negrul nu poate sacrifica dama la d7 deoarece după 35. c:d7 Nf6 36. Nb6 albul cîştigă. De aceea singura continuare posibilă este:

34...	**b7:c6**
35. **b5:c6**	**Nb2—e5**
36. **Ne3—d4!**	...

Negrul a cedat. Nebunul nu poate fi luat din cauza T:f7+ urmat de c6—c7. Turnul şi pionul trecut au cîştigat împotriva damei.

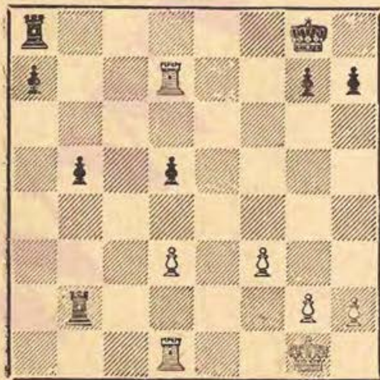
b. TURNURILE DUBLATE DAU ŞAH ETERN

Cazul acesta este dintre cele mai simple. Regele apărării izolat pe linia a 8-a, nu poate scăpa de şahurile pe care le dau două turnuri legate, pătrunse pe linia a 7-a. Este necesară numai o oarecare atenţie în felul cum sînt date şahurile. Nimzovici atrage atenţia asupra unui caz destul de frecvent la jucătorii mai slabi: în poziţia — Alb: Rh2, Td7, Tf7, p.h3; Negru: Re8, Tf1, Nf3, p.e5, f4 — albul este ameninţat de mat pe cîmpul h1 şi nu se poate apăra decît dînd şah etern: 1. Tfe7+ (şi nu 1. Tde7+, după care regele negru se îndreaptă spre b8 şi scapă de şahuri, deoarece cîmpul b7 este controlat de nebunul negru f3) 1... Rf8 2. Tf7+ Rg8 3. Tg7+ Rh8 4. Th7+ Rg8. Mulţi jucători fac acum greşeala 5. Tdg7 după care regele negru capătă din nou posibilitatea de a ajunge la b8.

Pătrunderea ambelor turnuri pe linia a 7-a chiar dacă nu dau şah etern, are întotdeauna un mare efect. Diferitele subtilităţi care survin în asemenea cazuri sînt ilustrate de următorul final, magistral jucat de către fostul campion mondial Emanuel Lasker.

89

E. Eliskases



Em. Lasker

(Turneul internaţional de la Moscova 1936)

In poziţia din diagrama 89, negrul are un pion în plus şi ameninţă să cîştige uşor prin înaintarea pionului „a", pe care albul nu o poate împiedica. Lasker demonstrează însă că pătrunderea celui de-al doilea turn al albului pe linia a 7-a constituie o contraacţiune suficientă pentru a salva partida.

1. Td1—c1!

Singura mutare bună. Pătrunderea turnului pe la e1 ar fi fost greşită din cauza 1... Rh8 2. Tee7 Tg8 3. T:a7 Td2!. Varianta aceasta nu mai merge după 1. Tc1 deoarece albul poate răspunde cu 4. T:d5. O subtilitate de o importanţă deosebită.

1... Rg8—h8?

Negrul subestimează pătrunderea turnurilor albe pe linia a 7-a şi crede că are şanse de cîştig. In realitate însă, el trebuie să joace foarte exact pentru a obţine remiza. Singura continuare care salva partida era 1... a5! 2. Tcc7 a4 3. T:g7+ Rh8 4. T:h7+ Rg8 5. Tcg7+ Rf8 şi albul trebuie să se mulţumească cu remiză prin şah etern, deoarece încercările de a forţa cîştigul duc la pierdere, cum a demonstrat maestrul sovietic A. Konstantinopolski. De exemplu:

I. 6. h4 a3 7. h5 a2 8. h6? a1D+ 9. Rh2 T:g2+ şi negrul cîştigă.

II. 6. Ta7? T:a7 7. T:a7 Tb3 8. h4 a3 9. h5 b4 10. h6 Rg8 11. f4 (dacă 11. g4? atunci 11... Tb2 12. g5 a2 13. g6 Tb1+ 14. Rh2 a1D) 11... T:d3 (greşit ar fi 11... Tb2 din cauza 12. f5 a2 13. f6 Tb1+ 14. Rh2 a1D 15. f7+ Rf8 16. T:a1 T:a1 17. h7 şi albul cîştigă) 12. f5 b3! 13. T:a3 Td1+ 14. Rh2 b2 şi negrul cîştigă.

2. Tc1—c7 Ta8—g8

Acum 2... a5 n-ar mai fi fost suficient din cauza continuării foarte in-

teresante 3. Ta7! Tc8 4. h4 a4 (dacă 4... h6 5. T:g7 Tcc2, atunci 6. Tg6 a4 7. T:h6+ Rg8 8. Tg6+ Rf8 sau Rh8 9. h5) 5. T:g7! a3! 6. T:h7+ Rg8 7. Thb7! (împiedicînd Tcc2) 7... a2 8. Rh2! b4 9. h5 b3 10. Tg7+ (greşit ar fi 10. h6 din cauza Tb1 11. Tg7+ Rf8 12. Th7 a1D!) 10... Rf8 (sau h8) 11. Th7 Rg8 12. Tag7+ Rf8 13. h6 cu mat imparabil. Manevra finală a acestei variante se încadrează perfect în punctul e — Manevre combinate pe linia a 7-a şi a 8-a (pag. 94).

3. Tc7:a7 **h7—h6**
4. h2—h4! **...**

O greşeală ar fi fost 4. T:d5? din cauza 4... Te8! 5. h4 Tee2! şi negrul obţine şanse de cîştig, deoarece turnurile sale au pătruns pe linia a 2-a!.

4... **b5—b4**
5. Ta7—b7 **b4—b3**
6. Rg1—h2 **...**

Cu ameninţarea T:d5 urmat de Tdb5. Pionul în plus al negrului pe flancul damei este lipsit de valoare deoarece poziţia dominantă a turnurilor albe împiedică orice încercare de a-l înainta spre cîmpul de transformare.

6... **Tb2—d2**

Dîndu-şi seama de gravitatea situaţiei, negrul găseşte un plan interesant cu care speră să salveze partida. Eliberarea pionului „d" duce la complicaţii şi dă loc la un joc deosebit de instructiv.

7. Tb7:b3! **Tg8—e8**
8. Tb3—b7! **...**

După ce a luat pionul b3 albul se grăbeşte să se reîntoarcă pe linia a 7-a a cărei stăpînire constituie singura cale de obţinere a victoriei.

8... **Td2:d3**
9. Td7:g7 **Te8—d8**

Acum pionul „d" reprezintă o forţă, totuşi el nu compensează stăpînirea liniei a 7-a de către alb.

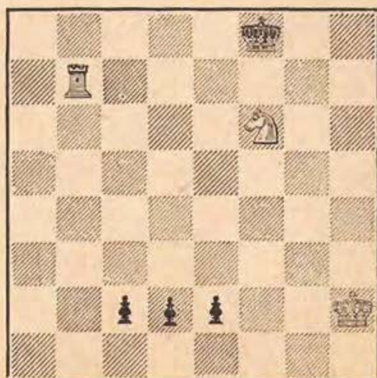
10. Tg7—h7+ **Rh8—g8**
11. Th7:h6 **Td3—e3**
12. Th6—h7! **d5—d4**
13. Th7—d7 **Te3—e8**
14. h4—h5 **...**

Aci albul putea cîştiga şi cu 14. T:d8 T:d8 15. Tb2. In partidă a mai urmat: **14... d3 15. h6 T:d7 16. T:d7 Te6 17. T:d3** după care negrul a cedat.

c. MECANISMUL DE REMIZĂ TURN + CAL

Este vorba despre posibilitatea pe care o are un turn aflat pe linia a 7-a de a obţine remiza prin şah etern, fiind susţinut numai de un cal. Următorul exemplu foarte simplu, dat de Nimzovici, lămureşte foarte clar despre ce este vorba. In poziţia din diagrama 90 este evident că singura şansă a albului este să salveze partida printr-un şah etern, deoarece cei trei pioni negri nu pot fi împiedicaţi să înainteze. Incercarea directă 1. Ch7+ Re8 2. Cf6+ nu reuşeşte deoarece după 2... Rd8 albul nu mai poate da şah. Mutarea care salvează este 1. Td7! prin care se taie regelui negru calea de fugă prin d8. Acum

90

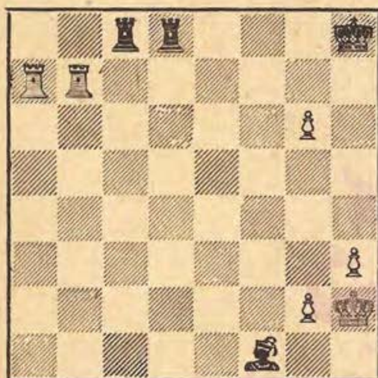


dacă negrul transformă oricare din pioni, urmează şah etern cu calul: Ch7+, Cf6+ şi regele negru n-are pe unde scăpa deoarece la Rh8 urmează Th7+ mat. Este interesant de observat că dacă în poziţia din diagrama 90 ar exista un turn negru la c8, atunci aparatul de remiză putea funcţiona imediat, deoarece regele negru nu putea muta la d8 din cauza Td7+ mat (după 2. Cf6+).

d. CIŞTIGUL DE MATERIAL

Ambele turnuri aflîndu-se pe linia a 7-a sînt posibile diferite manevre

91



ducînd la cîştiguri de material. Am văzut cum în finalul Lasker-Eliskases turnurile albe cîştigă pe rînd pionii negri, utilizînd ca bază linia a 7-a.

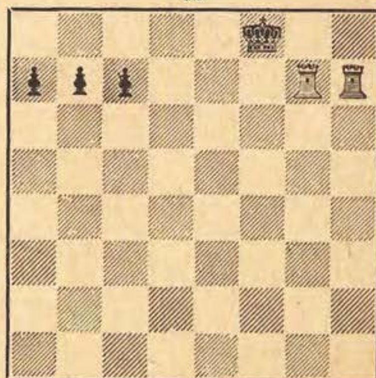
Exemplul care urmează prezintă o poziţie schematică tipică a cărei cunoaştere este necesară pentru o lămurire mai bună a manevrelor combinate ale turnurilor în colţul tablei.

Albul cîştigă nebunul printr-o manevră foarte simplă: 1. Th7+ Rg8 2. Tag7+ Rf8 3. Tf7+ Rg8 4. T:f1. Caracteristic pentru această manevră este prezenţa unui punct de susţinere pe linia a 7-a (în cazul nostru pionul g6). Acelaşi punct de sprijin, dar susţinînd turnurile pe cîmpul g7, va juca un rol principal în cea mai importantă dintre manevrele cu turnuri pe linia a 7-a de care ne vom ocupa acum.

e. JOCUL COMBINAT AL TURNURILOR PE LINIILE 7 ŞI 8. MANEVRA DE MAT IN COLŢUL TABLEI

Poziţia cheie pe care se bazează toate combinaţiile cu turnuri în colţul tablei este aceea care rezultă în exemplul precedent (vezi diagrama 91) după a doua mutare a negrului (2... Rf8), deci cu turnurile albe pe h7 şi g7 şi cu regele negru pe f8.

92



Este uşor de constatat că în această poziţie, dacă pe linia a 8-a (de exemplu la d8) s-ar afla o damă neagră, albul ar cîştiga cu Th8+ (regele negru este silit să ia la g7 şi albul cîştigă dama cu T:d8). De asemenea, este evident că regele negru ar fi mat dacă turnul alb din g7 ar fi apărat (de exemplu de un pion alb la h6

sau f6) şi în sfîrşit că dacă albul ar putea deplasa regele negru cu un şah dat de altă figură, de la f8 la e8, atunci ar urma mat cu Th8+.

Caracteristică de asemenea pentru această poziţie este manevra „cîştigului de tempo". Dacă de exemplu în poziţia cheie, negrul mai are piese pe linia a 7-a (de exemplu pioni la a7, b7 şi c7, albul îi poate cîştiga pe toţi în felul următor (vezi diagrama 92).

1. **T:c7** (acum regele negru trebuie să revină la g8 pentru a nu fi făcut mat cu 2. Th8+) 1... **Rg8** 2. **Tcg7+ Rf8** 3. **T:b7** (regele negru trebuie să revină din nou la g8) 3... **Rg8** 4. **Tbg7+ Rf8** 5. **T:a7 Rg8** 6. **Tag7+ Rf8** şi s-a ajuns din nou la poziţia cheie, numai că cei trei pioni ai negrului au dispărut!

Toate aceste manevre combinate pe liniile 7 şi 8, apar în jocul practic sub cele mai variate forme şi nu rareori maeştrii mari cad victimă faptului că le subestimează forţa.

Unul dintre cele mai caracteristice cazuri a survenit în a 6-a partidă a meciului Botvinnik-Levenfiş pentru campionatul U.R.S.S. 1937. In poziţia din diagrama 93, negrul influenţat de faptul că avea un pion în plus, a jucat la cîştig subestimînd atacul alb pe linia a 7-a, ceea ce l-a dus la pierderea partidei.

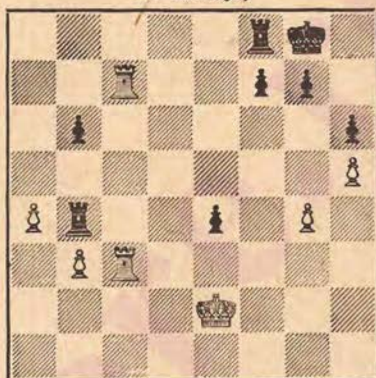
Negrul a jucat 41... **f7—f5!?**, o mutare riscată care dă şanse numai albului. Comentînd partida, Belaveneţ şi Iudovici au indicat următoarea variantă care ducea la remiză: 41... Td4 42. T7c4 Tfd8 43. T:d4 T:d4 44. Tc4 Td3 45. Tb4 Td6 46. T:e4 etc. In partidă a urmat:

42. **Tc7—e7** ...

Este evident că albul n-are niciun interes să bată la f5, deoarece după 42. g:f5 T:f5 43. Te7 T:h5 44. Tcc7 Tg5 negrul a apărat punctul g7 şi cîştigă.

93

G. Levenfiş



M. Botvinnik

42... **f5—f4**

Acum negrul are doi pioni liberi legaţi, care la prima vedere par imposibil de blocat. Pătrunderea turnurilor albe pe linia a 7-a este însă suficientă pentru a salva partida. Interesant este că nu mergea direct 42... e3 din cauza 43. g5 Tg4 44. g6 f4 45. Tcc7 Tg2+ 46. Rf1 Tf2+ 47. Re1 Tfd8 48. T:g7+ şi albul obţine remiza.

43. **Tc3—c7** **f4—f3+**
44. **Re2—f1!** **Tf8—d8**

Dacă 44... Tf4 atunci 45. g5 şi negrul nu poate apăra punctul g7.

45. **g4—g5!** ...

O mutare fină, din punct de vedere psihologic. Botvinnik şi-a dat seama că adversarul său va fi tentat să joace la cîştig şi de aceea nu se grăbeşte să forţeze remiza prin 45. T:g7+.

45... **Td8—d1+?**

După această mutare negrul pierde forţat partida. Remiza putea fi obţi-

mută prin 45... e3 46. T:e3 Tf4 47. g6 f2 48. Tc1 Tf5. Acum urmează aplicarea clasică a manevrei combinate a turnurilor pe liniile 7 și 8.

46. Rf1—f2	Td1—d2+
47. Rf2—e1	Td2—e2+
48. Re1—f1	h6:g5
49. Te7:g7+	...

Și negrul a cedat. Urmează simplu: 49... Rh8 50. Th7+ Rg8 51. Tcg7+ Rf8 52. h6 și matul nu mai poate fi împiedicat. Poate urma și direct 50. h6.

Cu aceasta am încheiat studiul manevrelor caracteristice ale turnurilor pe linia a 7-a. Examinînd cu atenție orice final în care turnurile au pătruns pe linia a 7-a, cititorul își va putea da seama că, în ultima instanță, el se încadrează într-unul din aceste cazuri.



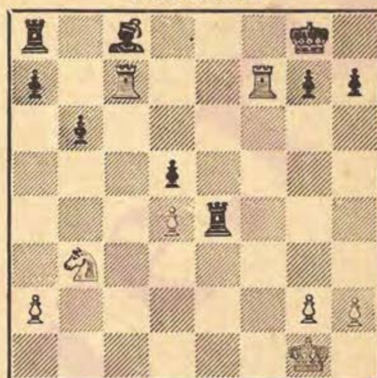
In încheierea acestui capitol, trebuie să prevenim pe cititor împotriva **supraestimării** valorii liniei a 7-a. Este just că în marea majoritate a cazurilor pătrunderea turnurilor pe linia a 7-a constituie un avantaj de prim ordin. Aceasta este regula generală. Dar avantajul acesta poate fi mai mic sau mai mare, în raport cu celelalte caracteristici ale poziției. El nu justifică un joc cu orice preț la cîștig și de aceea în analiza unei poziții în care turnurile au pătruns pe linia a 7-a, jucătorul trebuie să caute întotdeauna să fie cît mai obiectiv, să nu se lase furat de avantajul teoretic care rezultă din această situație.

Exemplul următor este deosebit de instructiv, deoarece scoate în evidență urmările pe care le poate avea o supraapreciere a valorii liniei a 7-a.

Poziția din diagrama 94 a survenit într-o partidă Euwe-Rabinovici, jucată la turneul internațional de la Leningrad 1934. La prima vedere situația pare deosebit de favorabilă albului,

94

I. Rabinovici



M. Euwe

deși are un pion mai puțin. Intr-adevăr turnurile sale stăpînesc linia a 7-a, iar negrul nu și-a terminat încă dezvoltarea. Euwe a considerat partida cîștigată de alb și a jucat în continuare neprevăzător, fără să țină seama de contrașansele negrului. In partidă a urmat:

23...	Te4—g4
24. Cb3—d2	...

Albul nu este mulțumit cu remiza care ar fi rezultat după 24. T:a7 T:a7 25. T:a7 Nf5 urmat de Ne4 și Tg6. De aceea el întreprinde o manevră lungă cu calul, pe care vrea să-l aducă pentru a întări presiunea pe flancul regelui.

24...	Tg4—g6

Negrul se apără foarte bine. Amenințarea 25... Nh3 este foarte supărătoare pentru alb. Dacă 25. Rf2 atunci urmează 25... Tf6+ iar la 25. T:a7 T:a7 26. T:a7 Nh3 27. g3 Tf6 28. Ta3 albul nu mai poate spera cîtuși de puțin să cîștige. Ideea că are avantaj datorită stăpînirii liniei a 7-a îl obseda

probabil pe Euwe, deoarece el continuă să joace la cîştig.

25. Cd2—f3 Nc8—h3
26. Cf3—h4 ...

Şi acum albul ar fi făcut mai bine să forţeze remiza prin 26. g3 Tf8 27. T:f8+ R:f8 28. T:a7 Tf6 29. Ta3.

26... Tg6—g4
27. g2—g3 ...

Singura mutare. Nu mergea 27. Rh1 din cauza 27... Te8! nici 27. Rf2 din cauza 27... Tf8! 28. g:h3 T:f7+ 29. T:f7 T:h4 30. T:a7 T:d4.

27... Ta8—f8
28. Tf7:f8+ Rg8:f8
29. Ch4—f3 h7—h6!

Negrul intenţionează să joace 30... Te4 şi de aceea previne mutarea 31. Cg5. Direct 29... Te4 nu mergea din cauza 30. Cg5 Te1+ 31. Rf2 Th1 32. C:h7+ Rg8 33. Cg5! în favoarea albului.

30. Tc7:a7 Tg4—e4
31. Cf3—e5? ...

Albul încă mai are impresia că stă mai bine. El scapă însă din vedere că şi negrul poate pătrunde acum cu turnul pe linia a 2-a şi că regele său este mult mai expus decît cel negru atacurilor.

Trebuia jucat 31. Rf2 şi dacă 31... Ng4 atunci 32. Ce5 h5 33. Ta8+ Re7 34. Ta7+ după care partida s-ar fi terminat remiză, deoarece negrul nu poate evita repetarea mutărilor fără să piardă pionul g7.

31... Rf8—g8!

O mutare pe care probabil Euwe n-a prevăzut-o. Acum albul nu poate para ameninţările T:d4 şi Te2 şi ar fi trebuit să piardă un pion. Interesant este că nu merge direct 31... Te2? din cauza 32. Cg6+ Rg8 33. Cf4! Te1+ 34. Rf2 Th1 35. C:h3 T:h2+ 36. Rf3 T:h3 37. Rg2 Th5 38. Tb7 cu un final superior pentru alb.

32. Ce5—c6? ...

Ultima greşeală, după care negrul cîştigă forţat, lucru care nu era atît de uşor de văzut. Mai bine ar fi fost 32. Rf2, pierzînd pionul d4.

32... Te4—e2!
33. Cc6—e7+ Rg8—h7
34. Ce7:d5 Te2—g2+
35. Rg1—h1 Tg2—f2!

Cu ameninţarea de mat la f1. Poziţia prezintă un exemplu tipic de colaborare a turnului cu nebunul pe linia a 7-a.

36. Cd5—e3 Tf2—e2

Şi albul a cedat.

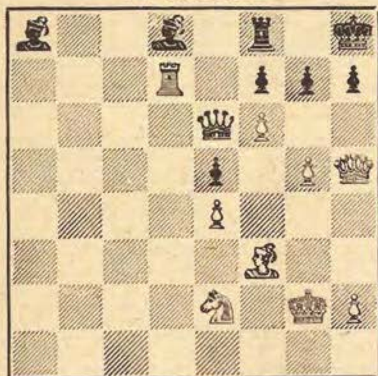
4. Pătrunderea turnurilor pe linia a 7-a în jocul de mijloc

Am spus că stăpînirea liniei a 7-a constituie un avantaj tipic de final. In practică însă sînt foarte numeroase cazurile cînd turnurile pot pătrunde pe linia a 7-a încă în jocul de mijloc. In cazul acesta jocul ia un caracter foarte complicat şi de obicei apar posibilităţi tactice neaşteptate. Nu vom intra aci în domeniul nenumăratelor genuri de combinaţii care pot surveni în legătură cu pătrunderile figurilor grele pe linia a 7-a. Două exemple vor fi suficiente pentru ca cititorul să-şi dea seama de efectul decisiv pe care-l poate avea o erupţie a turnurilor pe linia a 7-a în jocul de mijloc.

Poziţia din diagrama 95 a survenit după a 31-a mutare a negrului (Db3—e6?) într-o partidă N. Kopaev—V. Alatorzev, jucată la al IV-lea cam-

95

V. Alatorzev



N. Kopaev

pionat unional al sindicatelor din U.R.S.S., 1938.

Mutarea ultimă a negrului avea ca scop îndepărtarea turnului alb de la d7. A urmat însă o combinație neașteptată de mat, posibilă tocmai datorită prezenței acestui turn pe linia a 7-a.

32. g5—g6!! ...

O mutare minunată! Negrul nu poate lua cu pionul „h" din cauza legării, nici cu pionul „f" din cauza 33. f:g7+ Rg8 34. g:f8+ R:f8 35. D:h7 și albul rămîne cu un turn în plus. Nu mai rămîne decît mutarea care s-a jucat în partidă.

32... **h7—h6**
33. Dh5:h6+! ...

Al doilea sacrificiu prin care albul deschide calea pionului „g".

33... **g7:h6**
34. g6—g7+ **Rh8—g8**

Nu se putea juca 34... Rh7 din cauza 35. g:fC+urmat de C:e6 și albul cîștigă.

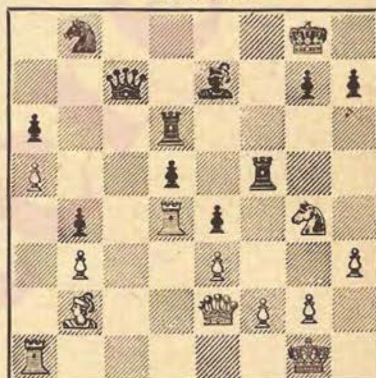
35. g7:f8D+ **Rg8:f8**
36. Td7:d8+ **De6—e8**
37. Td8:e8+ ...

Și după alte cîteva mutări negrul a cedat.

In poziția din diagrama 96 (Najdorf-Lundin, Saltsjöbaden 1948), albul a ajuns la concluzia că pătrunderea turnurilor sale de-a lungul coloanei „c"

96

E. Lundin



M. Najdorf

pe liniile 7 și 8 este suficientă pentru a obține cîștigul și se hotărăște să pună în aplicare acest plan, chiar cu prețul sacrificiilor de material.

A urmat: **27. Td2! h5?** (negrul nu-și dă seama de primejdie și joacă superficial. S-ar părea că albul este silit să joace 28. Ch2. Urmează însă o surpriză) **28. Ce5! Nf6 29. Tc1 Db7 30. T2c2!** (albul sacrifică o figură la e5, dar turnurile sale pătrund decisiv pe linia a 7-a și a 8-a) **30... N:e5 31. N:e5 T:e5 32. Tc8+ Rh7 33. T1c7 Da8** (albul are o figură mai puțin dar piesele negrului sînt atît de prost plasate încît atacul albului pe flancul regelui e decisiv) **34. f4! Tf5** (pionul nu poate fi luat „en passant" deoarece urmează 34... e:f3 35. Dc2+ Tg6 36. Th8+

R:h8 37. D:g6. Dacă 35... Te4 atunci 36. g:f5 Tg6 37. Rf2 Tee6 38. T:g7+ R:g7 39. Dc7+) 35. **g4 Tg6 36. g5 T:g5+** (altfel urmează mat) 37. **f:g5 T:g5+ 38. Rf1 d4 39. Dc4 Tf5+ 40. Re1** şi negrul a cedat.

Cu aceasta încheiem capitolul despre mobilitatea turnurilor.

C. VALOAREA COMPARATĂ A CALULUI ŞI NEBUNULUI PERECHEA DE NEBUNI

Intrebarea: ce este mai valoros, un cal sau un nebun? — s-a pus de multă vreme. In general jucătorul începător preţuieşte mai mult calul, datorită posibilităţilor combinative pe care le are (şah-damă etc.), dar chiar între maeştri sînt unii care preţuiesc mai mult caii, alţii nebunii. La începutul acestui secol, Tarrasch considera superioritatea nebunului asupra calului ca evidentă, datorită mobilităţii lui mai mari şi afirma că **„prin schimbarea calului pentru un nebun se cîştigă mica calitate"**. Din contră, marele maestru rus M. I. Cigorin era de părere că în foarte multe poziţii calul este superior nebunului, datorită posibilităţii sale de a sări peste figurile proprii şi adverse şi a capacităţii de a controla atît cîmpuri albe cît şi negre.

In stadiul actual al teoriei şahului, părerea generală acceptată asupra acestei probleme este că, din punct de vedere obiectiv, forţa nebunului şi a calului este sensibil egală, mobilitatea mult mai mare a nebunului fiind compensată de posibilităţile calului de a controla cîmpuri de ambele culori şi de a sări peste alte piese. Acest echilibru teoretic de forţă este însă decisiv influenţat de caracteristicile strategice ale poziţiei şi în special de structura pionilor. In raport cu aceste caracteristici, în unele poziţii nebunul poate fi net superior calului sau invers. Am avut ocazia să întîlnim pînă acum cîteva poziţii în care calul era superior nebunului (Eliskases-Flohr, Lasker - Tarrasch, Rellstab-Woog, Sokolski-Plater). In toate am avut de-a face cu nebunul rău în luptă cu un cal bine postat. Calul şi nebunul se pot afla însă angajaţi în luptă în multe alte genuri de poziţii, de aceea este necesară o sistematizare a acestor posibilităţi şi stabilirea unor reguli conducătoare, valabile în general pentru majoritatea poziţiilor.

Am arătat mai sus că superioritatea nebunului asupra calului constă în mobilitatea lui mult mai mare, care-i permite să se deplaseze cu uşurinţă de pe un flanc pe altul sau să apere şi să atace în acelaşi timp două puncte depărtate unul de altul. In schimb calul se arată superior datorită faptului că poate ocupa sau ataca cîmpuri de culori diferite (şi în special cîmpuri sau pioni care nu pot fi apăraţi de nebunul advers). Este evident că fiecare din aceste piese se va arăta superioară în poziţii în care îşi va putea valorifica mai uşor calităţile.

Inainte de a trece la examinarea cîtorva exemple caracteristice de luptă a calului cu nebunul, propunem cititorului să studieze şi să reţină următoarele şase poziţii schematice date de Capablanca în cartea sa „Bazele strategiei şahului". Ele constituie un ghid folositor pentru majoritatea poziţiilor în care există perspectiva unui final de nebun contra cal.

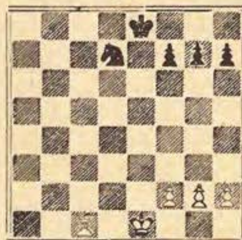
Poziţia din diagrama 97 prezintă un caz tipic de superioritate a calului asupra nebunului. Pionii sînt blocaţi, albul are nebunul rău şi doi pioni slabi (a3 şi d4) care pot fi atacaţi de calul negru, în timp ce singurul pion slab al negrului (c6) nu poate fi atacat de nebun.

In diagrama 98 poziţia este egală. Pionii se află pe acelaşi flanc şi nici una din părţi nu poate obţine vreun avantaj.

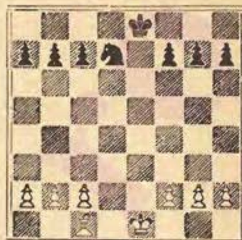
97



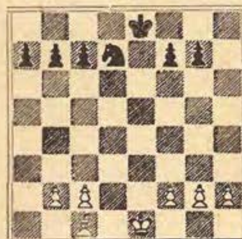
98



99



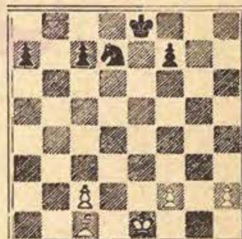
100



101



102



Faptul că în poziția din diagrama 99 pionii se află pe ambele flancuri, face ca nebunul să fie superior calului. Totuși, această superioritate este minimă din cauza absenței oricărei slăbiciuni. Superioritatea nebunului se mărește în poziția din diagrama 100 datorită faptului că poziția pionilor nu mai este simetrică. Și albul și negrul își pot creea cîte un pion liber și datorită acestui fapt mobil tątea nebunului începe să-și spună cuvîntul, deoarece el poate susține înaintarea propriului pion, participînd în același timp la împiedicarea (sau întîrzierea) înaintării pionului liber advers. Avantajul acesta este decisiv în poziț.a din diagrama 101 în care ambele părți au cîte un pion liber. Albul cîștigă. De asemenea avantajul nebunului este decisiv în poziția din diagrama 102.

Și acum să trecem la exemple din practică.

I. Calul mai tare decît nebunul

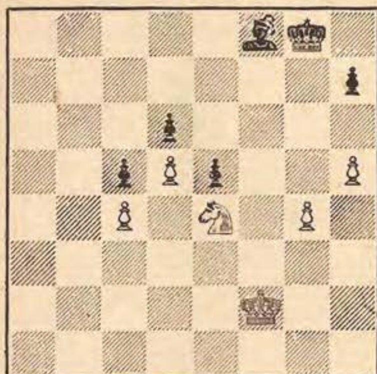
Vom începe cu un exemplu tipic de poziție în care calul este superior nebunului. Poziția din diagrama 103, survenită într-o partidă Averbach-Panov, Moscova 1950, este caracteristică: pionii negri centrali sînt blocați pe cîmpuri de aceeași culoare cu nebunul negru, care astfel este redus la un rol complet pasiv, acela de a apăra pionul slab d6.

In schimb calul alb postat pe excelentul cîmp e4 domină toată tabla, putînd interveni cu succes la lupta care va avea loc pe flancul regelui. In treacăt, trebuie observat că acest cal joacă și rolul de „blocheur" ideal, conform teoriei lui Nimzovici (vezi pag. 51).

Faptul că această poziție este cîștigată pentru alb, se datorește în mod

103

V. Panov



I. Averbach

(Moscova 1950)

exclusiv superiorității calului asupra nebunului, deoarece dacă aceste piese ar lipsi de pe tablă, partida ar fi remiză.

Iată cum a realizat Averbach cîștigul:

1. g5 (scopul acestei mutări este de a deschide drumul regelui alb spre pionul slab d6, prin punctul f5) **1... Rg7 2. Rf3 Rf7 3. Rg4 Ne7 4. Rf5 Nf8** (marele maestru Averbach arată că dacă negrul ar fi manevrat în așa mod ca să poată răspunde la pătrunderea regelui alb pe f5 cu mutarea 4... Ne7, atunci cîștigul s-ar fi obținut prin 5. h6 Nf8 6. Cf6 Ne7 7. C:h7 e4 8. g6+) **5. Cf6** (acum calul atacă pionul slab h7 pe care negrul nu-l poate apăra cu regele deoarece acesta trebuie să împiedice pătrunderea regelui alb la e6) **5... h6! 6. g:h6** (după 5. g6+? Re7 se ajunge la o poziție în care superioritatea pozițională a albului este greu de valorificat, de exemplu: 7. Cg8+ Rd7 și albul nu poate juca 8. Rf6 deoarece pionul liber al negrului se pune în mișcare cu efect decisiv: 8... e4 și negrul cîștigă. O nouă confirmare a necesității ținerii sub control a pionilor liberi) **6... N:h6 7. Ce4 Nf8 8. h6!** (acum pionul alb liber se sacrifică pentru a obliga forțele negrului să părăsească apărarea pionului d6) **8... N:h6** (dacă 8... Ne7 atunci 9. h7 Rg7 10. Re6 Nf8 11. h8D+ R:h8 12. Rf7 și pionul d6 cade) **9. C:d6+ Re7 10. Ce4 Ne3 11. d6+ Rd7 12. R:e5** și negrul cedează.

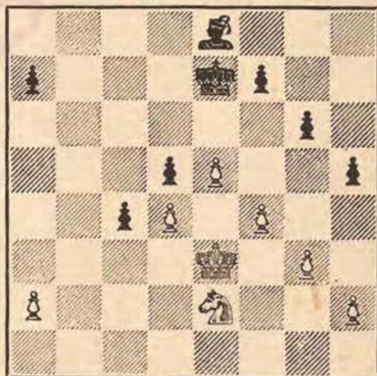
Poziția din diagrama 104 prezintă încă un exemplu de luptă a calului împotriva nebunului rău. Negrul are însă un pion liber (c4) care complică lucrurile. Totuși Alehin demonstrează în mod magistral superioritatea calului printr-un joc deosebit de instructiv.

Partida a continuat în modul următor:

34. f5! (un pseudo sacrificiu de pion care are ca scop liberarea importantului cîmp f4 pentru cal) **34... g5!?** (ceva mai bine era 34... g:f5 deși și atunci albul ar fi avut mari șanse de

104

F. D. Yates



A. Alehin

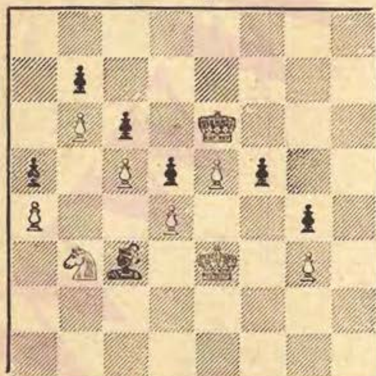
(Turneul internațional de la Hastings 1925-26)

cîștig) **35. h4!** (nu era bine imediat 35. f6+ deoarece regele negru ar fi avut posibilitatea să pătrundă la f5) **35... f6!** (singura posibilitate de a con-

tinua lupta pentru cîmpul f4) 36. h:g5! (dacă 36. e6 atunci 36... g:h4 37. g:h4 Rd6 şi negrul se mai poate apăra) 36... f:g5 37. Cg1! (albul a reuşit să-şi creeze doi pioni liberi legaţi în centru. Ultima sa mutare forţează pătrunderea calului la g5 sau f4, ceea ce are un efect decisiv) 37... Nd7 (dacă negrul joacă 37... h4 atunci după 38. g4! Na4 39. Re2 albul cîştigă uşor) 38. f6+! Re8 (dacă 38... Rf7 atunci 39. Cf3 Rg6 40. C:g5 şi albul cîştigă) 39. Cf3 g4 40. Ch4 Ne6 41. Cg6 Nf7 42. Cf4 (calul alb a reuşit să ajungă pe cîmpul ideal, de unde atacă cei doi pioni slabi ai negrului) 42... Rd7 (pentru moment negrul a reuşit să apere totul, dar piesele sale se află în zugzwang, deoarece nu se pot deplasa de pe poziţiile pe care le ocupă. Urmează manevra decisivă) 43. Re2! a5 44. Re3 Ng8 (sau 44... a4 45. a3 urmat de Rd2—c3—b4:a4) 45. C:h5 Nf7 46. Cf4 Ng8 47. Ce2 Ne6 48. Rf4 Re8 49. Rg5 Rf7 50. Cc3 Rf8 51. Rg6 Rg8 52. f7+! (cea mai simplă metodă) 52... Rf8 (după 52... N:f7 53. Rf5 înaintează pionul „e") 53. Rf6 N:f7 54. e6 Nh5 55. C:d5 Ne8 56. Cc3 şi negrul a cedat.

105

M. Cigorin



H. Zukertort

Superioritatea calului în poziţii blocate de pioni este demonstrată de următoarele două exemple: (vezi diagrama 105).

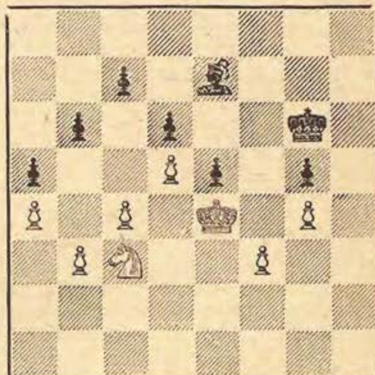
Deşi negrul are nebunul „bun", poziţia sa este pierdută din cauză că nu poate împiedica pătrunderea calului alb pe puternicul cîmp f4. A urmat: **1. Cc1 Nb4 2. Cd3 Nc3 3. Cf4+ Re7 4. C:d5+** şi albul a cîştigat, deoarece la 4... c:d5 urmează 5. c6!. Dacă negrul ar fi jucat 3... Rd7 (în loc de Re7) atunci albul ar fi cîştigat cu 4. e6+ Re7 5. C:d5+ c:d5 6. c6.

Mult mai lungă este manevra de cîştig a calului în poziţia din diagrama 106. Poziţia este blocată şi nebunul, deşi „rău", apără suficient pionul slab de la c7. De aceea albul trebuie să-şi creeze mai întîi spaţiu de manevră pe flancul damei.

A urmat: **1. Cb5 Nd8 2. Ca7 Ne7 3. Cc6 Nf6 4. b4! a:b4 5. C:b4 Nd8 6. Cc6 Nf6 7. a5 b:a5 8. C:a5 Nd8 9. Cc6 Nf6** (prima parte a planului alb a

106

I. Halic



Toma Popa

(Bucureşti 1938)

fost îndeplinită. Acum urmează înaintarea pionului „c" pînă la c6 în vederea manevrei decisive) **10. Cb8**

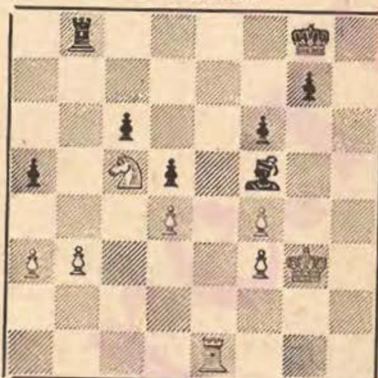
Nd8 11. Ca6 Rf6 12. c5 Rg6 13. c6 Rf6 14. Cb4 (acum calul se îndreaptă spre cîmpul e4 pentru a permite regelui să se îndrepte spre flancul damei, fără ca negrul să poată sacrifica eventual pionul e5 prin e5—e4) 14... Ne7 15. Cd3 Rg6 16. Cf2 Rf6 17. Rd3 Rf7 (ambii regi se îndreaptă spre pionul slab c7) 18. Rc4 Re8 19. Rb5 Rd8 20. Ra6 Rc8 21. Ra7 Nf6 22. Ce4 Ne7 23. Ra8 Nd8 24. Cc3 Nf6 25. Cb5 e4 (tactica pasivă nu mai poate fi aplicată, deoarece albul amenință 26. Ca7+ urmat de Rb8 și Cb5, după care pionul c7 nu se mai poate apăra) 26. f:e4 Ne5 27. Ca7+ Rd8 28. Rb7 Nc3 29. Cb5 Na5 (s-ar părea că negrul a reușit să se apere) 30. C:d6! (un sacrificiu decisiv, care amintește pe acela din exemplul precedent) 30... c:d6 31. e5 Nc7 (dacă 31... d:e5 atunci 32. d6! urmat de 33.c7+ și cîștigă) 32. e6! (amenință 33. e7+ cu cîștigul nebunului) 32... Na5 33. e7+ Re8 (33... R:e7 34. c7! și albul cîștigă) 34. c7 și negrul a cedat. După 34... N:c7 35. R:c7 R:e7 36. Rc6 albul cîștigă ușor finalul de pioni.

Și în poziții în care mai sînt și alte figuri, un cal superior nebunului advers poate constitui factorul determinant al victoriei. Un exemplu interesant este finalul partidei Botvinnik-Kottnauer, jucată la marele turneu internațional de la Groningen, 1946.

In poziția din diagrama 107, calul alb de la c5 este evident mai tare decît nebunul negru, deși acesta din urmă are suficientă libertate de mișcare. Această superioritate se datorește în special slăbiciunii pionului negru a5, veșnic amenințat să fie capturat printr-un eventual Cb7. Pionul alb slab de la b3 este mult mai ușor de apărat, deși se află pe un cîmp alb, deoarece nebunul negru nu-l poate ataca decît de pe cîmpurile c2 și d1, pe care albul le apără cu ușurință.

107

C. Kottnauer



M. Botvinnik

Botvinnik a cîștigat relativ repede acest final, în felul următor:

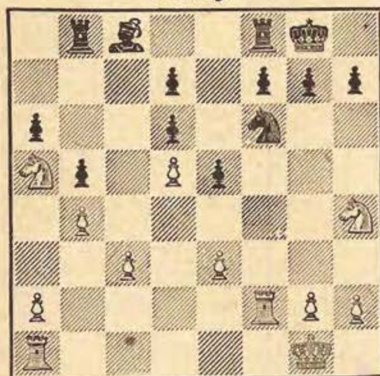
42. Te2 (împiedică accesul nebunului negru la c2) 42... Rf7 43. Rf2 Nc8 (pentru a-și putea aduce turnul în joc, negrul este nevoit să utilizeze o manevră lungă, deoarece cîmpul b7 trebuie să rămînă apărat tot timpul) 44. Re1 Ta8 45. Rd2 Ta7 46. Te1 Te7 47. Tb1 Ta7 48. a4 (intenția albului este să-și creeze un pion liber pe coloana „a", după înaintarea b3—b4) 48... Re7 (deplasarea regelui negru permite intrarea turnului alb pe linia a 8-a, de-a lungul coloanei „h") 49. Th1! Rd6 50. Th8 Nf5 51. Te8 Rc7 52. Rc3 Rb6 53. b4 (după ce și-a instalat turnul pe poziția cea mai bună, albul se reintoarce la executarea planului său — creearea unui pion liber pe coloana „a") 53... a:b4+ 54. R:b4 Tf7 55. Ta8! și negrul a cedat. Inaintarea pionului „a" este decisivă.

Un alt exemplu foarte interesant îl constituie sfîrșitul partidei Becker-Korody, jucată la turneul de la Tata-

tovaros 1935. In poziția din diagrama 108, albul a sacrificat calitatea cu **22. T:f6!** după care caii albi domină

108

Korody



A. Becker

complet jocul, în timp ce nebunul negru prizonier nu valorează nimic. Albul a cîştigat în felul următor: **22... g:f6 23. Tf1 f5** (o încercare de a mai libera puțin jocul. După 23... Nb7 24. Cf5! negrul ar fi fost complet blocat, deoarece nu poate juca nici Tfc8, nici N:d5 din cauza Ce7+. La 23... e4 ar fi urmat 24. T:f6 Nb7 25. Cf5! Rh8 26. T:d6 Tfc8 27. T:d7 Na8 28. Cd6. La 26... Na8 27. Cb3 urmat de Cc5) **24. C:f5 f6 25. Tf3! Rh8** (fuga regelui negru pe la f7 este împiedicată de 26. Tg3) **26. e4 Nb7 27. C:d6 Nc8 28. a3!** (o mică combinație îndreptată împotriva încercării de a elibera nebunul prin Tb6 şi d7—d6) **28... Tb6 29. c4 b:c4** (29... T:d6 30. c5!) **30. C:c4 Tb8 31. Rf2** şi negrul cedează. Partida poate fi socotită ca un exemplu de blocadă.

Exemplele de mai sus nu reprezintă decît cîteva cazuri caracteristice de poziții în care calul este superior nebunului. Ele confirmă regula teoretică generală conform căreia **calul este de obicei superior nebunului în poziții închise, blocate. Această superioritate se măreşte dacă adversarul are nebunul „rău" sau dacă poziția pionilor săi prezintă slăbiciuni care pot fi atacate simultan de către cal. De asemenea, calul este superior nebunului dacă regele său poate pătrunde în poziția adversă trecînd pe cîmpurile de altă culoare decît nebunul.**

2. Nebunul mai tare decît calul

Practica a arătat că numărul cazurilor în care nebunul se dovedeşte superior calului este mai mare decît al celor în care calul este mai tare. Aceasta se datoreşte faptului că în general pozițiile blocate sînt mai rare decît cele deschise şi deci mobilitatea mai mare a nebunului are mai des prilejul să se manifeste.

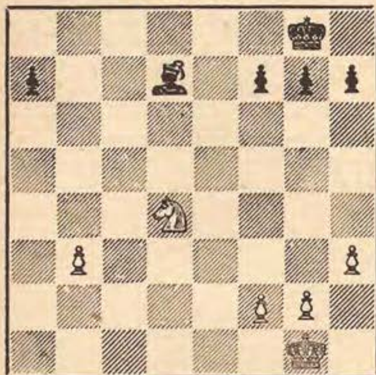
Iată cîteva exemple caracteristice:

Poziția din diagrama 109 prezintă unul dintre cazurile cele mai simple şi mai clare de superioritate a nebunului asupra calului. Pionii fiind pe ambele flancuri şi neexistînd posibilități de blocadă, iar calul neavînd puncte de sprijin în centru, pătrunderea regelui negru spre unul din flancuri cu atac asupra pionilor albi nu poate fi împiedicată.

Prima fază a jocului este centralizarea regilor: **1... Rf8 2. Rf1 Re7 3. Re2 Rd6 4. Rd3 Rd5 5. h4 Nc8** (pentru a forța regele alb să părăsească cîmpul d3) **6. Cf3 Na6+ 7. Rc3** (dacă regele alb se deplasează la e3 atunci după 7... Rc5 8. Cg5 Rb4 9. C:f7 R:b3 negrul cîştigă deoarece înaintarea pionului „a" forțează pe alb să sacrifice calul) **7... h6 8. Cd4 g6** (pentru a împiedica posibilitatea Cf5) **9. Cc2 Re4** (prima etapă a planului negru a

109

I. Kashdan



G. Stoltz

(Olimpiada de la Haga 1928)

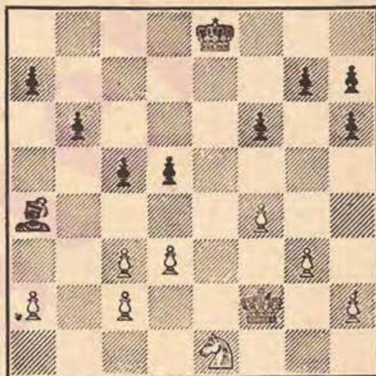
fost realizată: regele alb fiind obligat să apere pionul slab b3, a devenit posibilă pătrunderea pe celălalt flanc) **10. Ce3 f5 11. Rd2 f4 12. Cg4 h5** (este de remarcat că neavînd puncte de sprijin calul alb constituie un obiectiv de atac şi este alungat pe toată tabla) **13. Cf6+ Rf5 14. Cd7** (sau 14. Cd5 Nb7 15. Ce7+ Rf6 16. Cg8+ Rf7 17. Ch6+ Rg7 şi negrul cîştigă) **14... Nc8 15. Cf8** (la 15. Cc5 urmează 15... Rg4) **15... g5 16. g3** (după 16.h:g5? R:g5 calul alb nu mai poate scăpa) **16... g:h4 17. g:h4 Rg4** (acum albul nu mai poate evita pierderea unui pion, ceea ce decide repede jocul) **18. Cg6 Nf5 19. Ce7 Ne6 20. b4 R:h4 21. Rd3 Rg4 22.Re4 h4 23. Cc6 Nf5+ 24. Rd5 f3!** (dacă 24... h3 atunci 25. Ce5+ Rh5 26. Cf3) **25. b5 h3 26. C:a7 h2 27. b6 h1D** şi negrul a cîştigat.

Nu totdeauna însă jocul este atît de simplu ca în exemplul acesta. Diagrama 110 prezintă o situaţie mai complicată, survenită într-o partidă Reti-Rubinstein (Göteborg 1920). Poziţia prezintă următoarele caracteristici strategice principale: a) pionii albului de pe flancul damei sînt slabi şi poziţia lor nu poate fi îmbunătăţită; b) datorită faptului că pionii sînt împărţiţi pe ambele flancuri şi nu sînt blocaţi, nebunul este superior calului.

Analizînd mai de aproape consecinţele practice ale primei caracteristici strategice vedem că slăbiciunea pionului c2 obligă una din piesele albe—

110

A. Rubinstein



R. Reti

calul sau regele — să-l apere tot timpul, rămînînd deci într-o poziţie pasivă. Pasivitatea aceasta a uneia din figuri poate fi folosită de negru în modul următor: a) dacă albul apără pionul c2 cu regele, atunci devine posibilă o pătrundere a regelui negru pe flancul regelui; b) dacă albul apără pionul c2 cu calul, atunci la un moment dat nebunul negru părăseşte punctul a4 pentru a participa la un atac pe flancul regelui şi calul nu poate sosi repede la apărarea punctului ameninţat. In acest din urmă caz se manifestă în mod deosebit superioritatea mobilităţii nebunului.

Să vedem cum a realizat Rubinstein avantajul negrului:

1... Re7 2. Re3 Re6 (cu amenințarea de a pătrunde în poziția albului pe flancul regelui, pe la f5—f4) **3.g4** (împiedică amenințarea. Este interesant că în timp ce majoritatea comentatorilor care au analizat această partidă clasică au găsit mutarea aceasta naturală, numai Dr. Euwe în cartea sa „Het Eindspel" afirmă că ea constituie o greșeală și că trebuia jucat 3. d4 și dacă 3... Rf5, atunci 4. Rf3 urmat eventual de Ce1—g2—e3+ sau d:c5 urmat de Cd3. La 3... Rd6 ar fi putut urma 4. Rd2 Rc6 5. Cg2 Rb5 6. Ce3. „Deși sarcina albului după 3. d4! ar fi rămas foarte grea, el ar mai fi avut în orice caz o bună șansă de remiză", afirmă Dr. Euwe) **3... Rd6** (pentru a face posibil răspunsul 4... Nd7 la 4. Rd2) **4. h3 g6 5. Rd2 Nd7!** (cu o singură mutare nebunul părăsește amenințarea de pe flancul damei și amenință flancul regelui prin 6... h5 7. g:h5 g:h5 8. h4 Re6 9. Re3 Rf5 10. Rf3 d4! și negrul cîștigă prin zugzwang) **6. Cf3** (o paradă ingenioasă. Acum la 6... h5? ar fi urmat 7. g5! N:h3 8. g:f6 și albul poate apăra pionul f6 deoarece nu merge Re6 din cauza Cg5+. Negrul ar fi putut juca 8... Ng4 dar albul ar fi păstrat șanse de salvare după 9. Cg5 h4 10. Re3 h3 11. Rf2 Nd1 sau 9. Ce5 Nf5 10. Re3 Re6 11. f7 Re7 12. Rf3 h4 etc. Negrul găsește însă o continuare mult mai tare) **6... Re7! 7. Re3 h5! 8. Ch2** (retragerea calului este silită deoarece nu merge 8. g:h5 g:h5 9. h4 Re6 urmat de Rf5 și negrul cîștigă) **8... Rd6** (după ce a fixat noua slăbiciune a pionilor albi pe flancul regelui, negrul reîncepe atacul pe flancul damei) **9. Re2** (albul este în zugzwang. La 9. Rf3 urmează 9... d4! 10. c:d4 c:d4 11. Re4 Rc5 și albul este amenințat de mat. Nu merge încercarea 9. d4 din cauza 9... Rc6 10. Rd2 Rb5 11. Rd3 Nc8 12. Rd2 Rc4 13. d:c5 b:c5 14. Cf1 d4 15. c:d4 R:d4 16. Ce3 Re4) **9... d4!** (după mutarea aceasta pionii c2 și d3 sînt definitiv fixați pe cîmpuri albe, ceea ce decide partida în favoarea negrului) **10. c:d4** (aci Fine dă o lungă analiză care arată că albul ar fi putut opune o rezistență mult mai mare cu 10. c4!, după care negrul ar fi trebuit să joace foarte exact pentru a cîștiga. Varianta principală ar fi următoarea: 10... h:g4 11. h:g4 Re7 12. Rd2 g5 13. f5 Rd6 14. Cf3 Nc6 15. Re2 a6 16. Rf2 N:f3 17. R:f3 b5!! și finalul de pioni este cîștigat) **10... c:d4 11. Rd2** (albul trebuie să se apere împotriva amenințării pătrunderii regelui negru pe flancul damei) **11... h:g4 12. h:g4 Nc6** (acum albul nu poate juca 13. c3 deoarece după 13... d:c3+ 14. R:c3 Ng2 calul alb este pat și negrul cîștigă deoarece albul ajunge repede în zugzwang) **13. Re2 Nd5!** (forțează înaintarea pionului „a" după care negrul capătă posibilitatea de a-și creea un pion liber pe coloana „a" prin a7—a5—a4 urmat de b6—b5—b4) **14. a3 b5 15. Cf1 a5 16. Cd2 a4!** (acum amenințarea 17... b4 nu mai poate fi parată) **17. Ce4+ N:e4 18. d:e4 b4 19. Rd2 b:a4 20. Rc1 g5!** și albul a cedat.

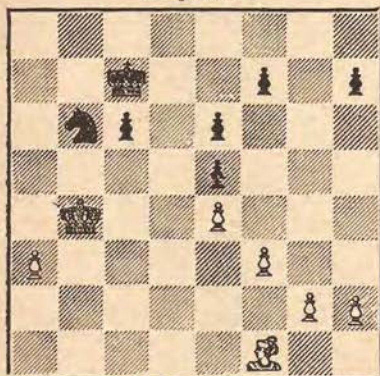
Cum am văzut în cele șase poziții schematice, superioritatea nebunului se manifestă mai accentuat atunci cînd poziția pionilor nu este simetrică, adică atunci cînd există pioni liberi sau majorități de pioni pe cele două flancuri. Un exemplu clasic îl constituie finalul partidei Rubinstein-Johner (Karlsbad 1929), în care prezența pionului liber „a" compensează chiar faptul că pe flancul regelui poziția de pioni este blocată.

In primul rînd albul și-a înaintat pionul liber cît mai mult posibil pentru a micșora libertatea de mișcare a pieselor negrului (vezi diagrama 111).

1. a4 Cd7 2. a5 h6 3. Nd3 Rb7 4. g4! (albul nu poate înainta mai departe pe flancul damei și de aceea procedea-

111

P. Johner



A. Rubinstein

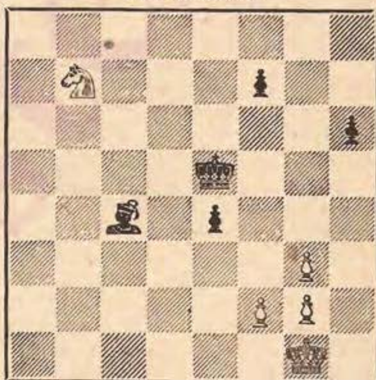
ză la slăbirea poziției de pioni a negrului pe flancul regelui pentru a-și creea astfel un nou obiectiv de atac) 4... **Rc7 5. h4 Cf8** (pentru a putea răspunde la 6. g5 cu 6... h5 urmat de Cg6) **6. Nf1 Cd7 7. Nh3! Cf8 8. h5 f6** (pînă acum negrul a evitat această slăbire, dar acum ea a devenit inevitabilă deoarece la 8... Cd7 albul cîștigă prin 9. g5! h:g5 10. h6 Cf8 11. Ng4 Ch7 12. Nh5 f6 13. Nf7! Cf8 14. N:e6! Cg6 15. h7 Ch8 16. Nf5 Cf7 17. Ng6 Ch8 18. Nh5 calul negru fiind pat, pătrunderea regelui alb este decisivă) **9. Nf1 Cd7 10. Nc4 Cf8 11. Nb3 Ch7! 12. Rc5!** (desigur, nu era bine 12. N:e6 din cauza Cg5 urmat de C:f3) **12... Cf8 13. Na2 Cd7+ 14. Rb4 Cf8 15. a6! Rb6 16. a7!** (albul își sacrifică pionul liber pentru a îndepărta regele advers și a permite astfel pătrunderea decisivă a regelui propriu) **16... R:a7 17. Rc5 Rb7 18. Rd6 Rb6 19. Re7 Ch7 20. N:e6 Rc7** (nu salva nici 20... Cg5 21. Nb3 C:f3 22. R:f6 Rc5 23. Rg6 Rd4 24. R:h6 R:e4 25. g5 și albul cîștigă) **21. Nc4** (o greșeală ar fi fost 21. Nf5 din cauza 21... Cg5 22.R:f6 Rd6! 23.Rg6 c5! și nebunul nu mai ajunge la timp) **21... Cg5 22. R:f6 Rd6 23. Rg6** și negrul a **cedat.**

In sfîrșit, o ultimă categorie de poziții în care se manifestă superioritatea nebunului, cuprinde cazurile cînd calul poate fi izolat de teatrul principal de operații și este în primejdie să fie pierdut. Un exemplu foarte frumos este următorul final al partidei Marshall-Nimzovici (Berlin 1928) care a provocat un interes deosebit din partea teoreticienilor și a fost pe larg analizat de către maestrul sovietic I. Rabinovici și de R. Fine.

In poziția din diagrama 112 pionii se află masați pe un singur flanc și partida ar fi fost probabil remiză dacă albul ar fi avut calul bine postat —

112

A. Nimzovici



F. Marshall

la f4 de exemplu. Dar calul alb este depărtat de flancul regelui, ceea ce permite regelui negru și nebunului să-l prindă. Nimzovici a jucat **1... Rd5!** singura mutare cîștigătoare, după care există trei continuări principale: a) mutarea Cd8 urmată de întoarcerea calului la b7 și schimbul figurilor; b) aceleași mutări dar cu evitarea de către alb a schimbului; c) continuarea 3. Rh2 (care a avut loc în partidă), cu sacrificiul calului).

Varianta 1: 2. Cd8 Rd6 3. Cb7+ Rc6! 4. Ca5+ Rd5! 5. C:c4 (pentru 5. Rh2 sau 5. Cb7 vezi varianta 2) 5... R:c4 6. Rf1 (dacă 6. f3 atunci 6... e3!) 6... Rd3 7. Re1 (pentru a para amenințarea 7... Rd2) 7...h5 8. Rd1 e3! 9. f:e3 (dacă acum 9. f3 sau f4 atunci 9... f5 urmat de 10... e2) 9... R:e3 10. Re1 Re4 11. Re2 (sau f2) Rf5 12. Rf3 Rg5 13. Re3 Rg4 14. Rf2 f6 și negrul cîștigă.

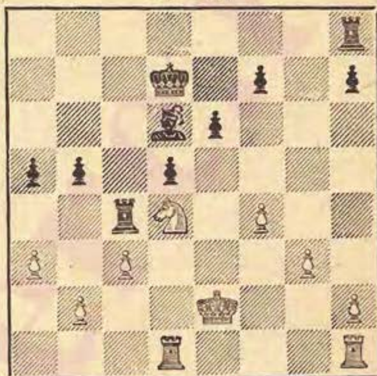
Varianta 2: 2. Cd8 Rd6 3. Cb7+ Rc6! 4. Ca5+ Rd5 5. Rh2 (la 5. Cb7 ar fi urmat 5... Na2! după care albul pierde calul, de exemplu 6. Rh2 Rc6! 7. Cd8+ Rc7 sau 6. Cd8 Rd6 7. Cb7+ Rc6 urmat de Rc7 sau R:b6; sau 6. Ca5 Rc5 7. Cb7+ Rc6) 5... Na2! 6. Rh3 Rc5 7. Cb7+ Rc6! 8. Ca5+ Rb6 și negrul cîștigă calul.

Varianta 3: (așa s-a continuat și partida) **2. Rh2 Na2! 3. g4 f6** (înainte de a cîștiga calul, negrul ia măsuri pentru a păstra pionul f7, preferînd să dea pionul e4) **4. Rg3 Rc6 5. Ca5+ Rb6 6. Rf4 R:a5 7. R:e4** (deși regele negru este depărtat de teatrul de operații, el reușește totuși să ajungă la timp. Dacă de exemplu 7.Rf5 atunci 7... Rb4! 8. R:f6 Rc3 9. g5! h:g5 10. R:g5 Rd2 11. Rf4 Nb1! 12. g4 Re2 13. Rg3 Na2! 14. g5 Nf7 15. Rg2 Ng6 16. Rg1 Rf3 17. Rf1 Rf4 18. Re2 Nh5+ și negrul cîștigă) **7... Ne6! 8. Rf4 Rb4 9. Rg3 Rc5 10. Rh4 Nf7! 11. f4! Rd6 12. g5 h:g5+ 13. f:g5 f5 14. g6** (dacă 14. Rg3 Re7 15.Rf4, atunci 15... Re6! 16. Re5 Rd7 17. g6 Nc8 18.g3! Nd7 19. g7 Rf7 20. Rd6 Nc8 21. Rc7 Na6 22. Rd6 Ne2! 23. Re5 Ng4! și negrul cîștigă) **14... Ne6! 15. Rg5** (15. g4 f4!) **15... Re5 16. Rh6 Rf6!** (greșit era 16... Rf4? din cauza 17. Rh5! și dacă 17... Rg3? atunci 18. Rg5 f4 19. g7 Ng8 20. Rf5 Nh7+ 21.Rg5! partida s-ar fi terminat remiză) **17. g3** (17. Rh5 Rg7!) **17... Nd7 18. Rh5 Rg7 19. Rg5** (acum negrul trece „avantajul" mutării adversarului, printr-o manevră interesantă a nebunului) **19... Ne6 20. Rh5 Nc8! 21. Rg5 Nd7 22. Rh5 Rf6! 23. Rh6 Ne8! 24. g7 Nf7** și albul a cedat.

Și acum un exemplu în care nebunul se arată superior calului, pe tablă fiind și turnuri. Poziția din diagrama 113 a survenit după a 21-a mutare a

113

R. Fine



H. Steiner

negrului (21... a5!) într-o partidă H. Steiner-R. Fine, jucată în 1944.

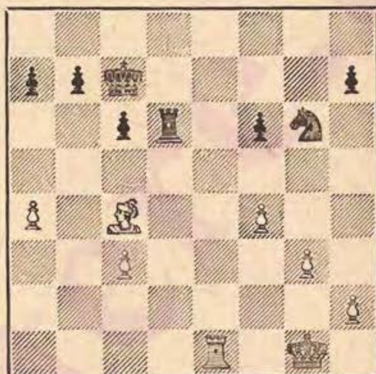
Negrul are nebunul „bun", dar și calul alb deține o poziție foarte bună în centru. Cu ultima sa mutare negrul a lăsat pionul b5 în priză, dar albul nu-l poate lua, deoarece la 22. C:b5? urmează 22... Tb8 și dacă 23. C:d6 atunci 23... T:b2+ 24. Td2 T:d2+ 25. R:d2 R:d6 26. Tb1 Rc7! 27. Rd3 Ta4 28. Tb3 h5 și finalul de turnuri este evident pierdut de alb. De aceea albul a continuat cu **22. Cb3** forțînd următorul răspuns al negrului, anume **22... Ta8.** Planul strategic al negrului este destul de clar. El vrea să distrugă poziția pionilor albi pe flancul damei, pentru a slăbi astfel poziția puternică a calului la d4 și pentru a obține în același timp deschiderea jocului, ceea ce ar mări simțitor valoarea nebunului său. Interesant este că nu mergea direct 22... b4 din cauza 23. c:b4 a:b4 24. a4 Ta8 25. a5 Nc7 26. Td2 și pionul nu poate fi luat, iar albul capătă contrajoc. A

urmat: 23. Ta1 Nf8 (nebunul trece pe diagonala a1—h8 pentru a exercita presiune asupra pionilor albi de pe flancul damei) 24. Thd1 Ng7 25. Td3 Re7 (regele se deplasează pentru a permite eventuala înaintare a pionului „d", dacă se va prezenta o ocazie favorabilă pentru aceasta) 26. Rf3 h5 (poziția este foarte interesantă. Negrul nu amenință nimic concret, dar domină jocul. Albul este constrîns la pasivitate și planul strategic cel mai bun pentru el ar fi fost să aștepte prudent evenimentele. Dar, cum s-a văzut în nenumărate partide de acest fel, sînt prea puțini acei jucători care au nervii suficient de tari pentru a aștepta în liniște desfășurarea acțiunii adversarului. De obicei — și acest lucru se întîmplă și în această partidă — ei încearcă să întreprindă ceva pentru a-și elibera jocul, ceea ce nu face decît să ajute adversarului) 27. Tae1? (trebuia jucat 27. Re2 sau 27. Cd2 după care este foarte greu de indicat un plan corect de atac pentru negru. Chiar dacă un astfel de plan există, el ar fi fost foarte greu de realizat într-o partidă de concurs) 27... b4 28. T:d5 (acum la 28.Cd2 ar fi cîștigat sacrificiul 28... b:a3! 29. C:c4 d:c4 30. Td2 Tb8! și negrul trebuie să cîștige cu nebun și doi pioni pentru turn) 28... b:c3 29. T:a5 Td8 30. Ta7+ Rf8 31. Ca5 (pionul c3 nu putea fi luat: 31. b:c3 T:c3+ 32. Te3 Td3! și negrul cîștigă o figură. De aceea albul își pune speranța în dublarea turnurilor pe linia a 7-a dar și această continuare se arată insuficientă) 31... Ta4 32.b3 (după 32.b:c3 N:c3 negrul cîștigă) 32... T:a3 33. f5! e:f5 (negrul nu se teme de dublarea turnurilor pe linia a 7-a. O greșeală ar fi fost 33... Nd4? din cauza 34. f:e5! f:e5 35. Cc6!) 34. Te7 Nd4! (cu mutarea aceasta simplă, negrul parează amenințările pe linia a 7-a. Pionul său liber susținut de nebun și de turn decide repede partida) 35. T:f7+ Rg8 36. Tfd7 T:d7 37. T:d7 Nb6 38. Cc4 c2 și albul a cedat.

Cu mare precizie a valorificat Alehin superioritatea nebunului asupra calului în partida a 2-a a meciului său cu Euwe pentru campionatul lumii (1937), vezi diagrama 114.

114

M. Euwe



A. Alehin

(Rotterdam, 1937)

A urmat:

29. h4 (cu mutarea aceasta albul pregătește centralizarea regelui, care nu se putea face imediat deoarece la 29. Rf2 ar fi putut urma Td2+ și T:h2) 29... Rd7 30. Rf2 Ce7 31. Rf3 Cd5? (Alehin consideră mutarea aceasta greșită deoarece permite regelui alb să atace cu succes pionul negru „h". Este însă mai mult decît îndoielnic — spune Alehin — dacă 31... f5 (care ar fi fost comparativ mai bine) ar fi salvat partida. In acest caz albul nu ar fi jucat 32. g4 din cauza 32... f:g4+ 33. R:g4 Tg6+ urmat de Cf5 cu contrașanse suficiente, ci mai întîi 32. h5! și numai după această pregătire, g3—g4, eliberînd pionul său f4 cu efect dezastruos pentru negru") 32. Nd3! (cu mutarea aceasta albul forțează o nouă slăbire a poziției pionilor negri pe flancul regelui) 32... h6 33. Nf5+ Rd8 34. Rg4! Ce7 (luarea

pionului c3 pierdea de asemenea: 34... C:c3 35. Rh5 C:a4 36. R:h6 şi albul cîştigă uşor prin înaintarea pionului „h") 35. **Nb1 Re8 36. Rh5 Rf7 37.Na2+** (desigur, nu 37. R:h6? f5+ 33. Rh5 şi negrul capătă contraşanse datorită poziţiei expuse a regelui alb) **37... Rf8 38. R:h6 Td2** (sau 38... Cf5+ 39. Rg6 C:g3 40. f5 urmat de înaintarea pionului „h") **39. Ne6 Td3 40. g4 T:c3 41. g5** şi negrul a cedat.

Pe baza acestor exemple se poate trage concluzia că: **nebunul este superior calului în poziţii în care pionii nu sînt blocaţi. Acest avantaj este mai accentuat dacă există pioni liberi sau majorităţi de pioni.** Tehnica realizării superiorităţii nebunului se bazează pe limitarea activităţii calului (care poate merge pînă la cîştigarea lui) urmat de pătrunderea decisivă a regelui în poziţia pionilor adverşi.

3. Perechea de nebuni

In multe comentarii de partide se întîlneşte expresia „avantajul perechii de nebuni". Afirmaţia teoriei care consideră că a avea doi nebuni împotriva a doi cai sau împotriva unui cal şi nebun constituie în majoritatea poziţiilor un avantaj, este în general recunoscută astăzi şi unii jucători îi acordă chiar o importanţă mai mare decît are în realitate, acceptînd-o ca o axiomă, fără a verifica dacă caracteristicile strategice ale poziţiei nu o infirmă.

Am văzut că nebunul este mai tare decît calul în poziţii deschise, în care mobilitatea sa superioară îşi poate spune mai uşor cuvîntul. Avantajul acesta este şi mai accentuat în cazul cînd perechea de nebuni are de luptat cu doi cai sau un cal şi nebun, deoarece dispare unul din dezavantajele principale ale nebunului singur, acela de a nu controla decît cîmpuri de o singură culoare. Cei doi nebuni se suplinesc unul pe celălalt aşa încît se poate afirma (deşi pare paradoxal) că perechea de nebuni este mai tare decît un nebun + un nebun.

Rezumînd constatările teoriei asupra forţei perechii de nebuni, se poate afirma că:

1. In toate poziţiile deschise, cu pioni pe ambele flancuri, perechea de nebuni constituie un avantaj apreciabil, de multe ori decisiv.

2. In jocul de mijloc, dacă poziţia nu este blocată, perechea de nebuni poate constitui un element foarte important în organizarea atacurilor asupra regelui advers.

3. In multe poziţii, prin schimbul la momentul oportun al unuia din nebuni (de obicei cel „rău") se poate trece într-un final favorabil de nebun contra cal sau de nebun „bun" contra nebun „rău".

4. Practica a arătat că încercînd să elimine perechea de nebuni, adversarul îşi creează adeseori alte slăbiciuni.

Să examinăm acum o serie de exemple care ilustrează aceste concluzii teoretice.

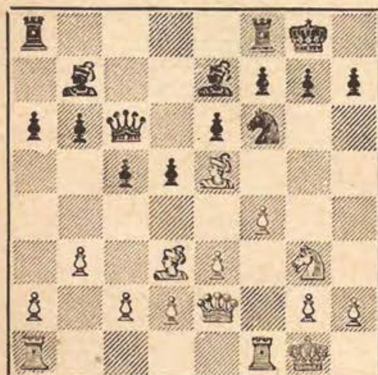
a. PERECHEA DE NEBUNI CA INSTRUMENT DE ATAC IN JOCUL DE MIJLOC

In jocul de mijloc perechea de nebuni poate constitui un instrument foarte bun de atac împotriva regelui advers; cazurile cele mai frecvente se produc atunci cînd cei doi nebuni au în raza lor de acţiune poziţia insuficient apărată a rocadei adversarului. Atunci sînt posibile combinaţii diferite, care culminează cu clasicul dublu sacrificiu al nebunilor, ca în partidele

Lasker-Bauer (1889) (diagrama 115), Nimzovici-Tarrasch (1914) şi Alehin-Drewitt (1924).

115

Bauer



Em. Lasker

Combinaţia care a încheiat partida Lasker-Bauer constituie un prototip clasic. Cei doi nebuni ai albului vizează direct poziţia regelui negru, care însă, pentru moment, este suficient apărată. Combinaţia albului se începe cu înlăturarea principalei figuri de apărare a negrului — calul din f6. Deci :

14. Cg3—h5!	**Cf6:h5**

Răspunsul acesta este forţat, deoarece albul ameninţa 15. C:f6+ N:f6 16. N:f6 g:f6 17. Dh5 cu atac de mat. Acum urmează combinaţia propriu-zisă.

15. Nd3:h7+	**Rg8:h7**
16. De2:h5+	**Rh7—g8**
17. Ne5:g7!!	**...**

Sacrificiul celor doi nebuni are drept efect deschiderea completă a poziţiei regelui negru, care rămîne expus atacului combinat de mat al damei şi turnului.

17...	**Rg8:g7**
18. Dh5—g4+	**Rg7—h7**
19. Tf1—f3	**e6—e5**

Acesta este singurul mijloc prin care negrul poate para matul.

20. Tf3—h3+	**Dc6—h6**
21. Th3:h6+	**Rh7:h6**
22. Dg4—d7	**...**

Cu aceasta albul mai cîştigă o figură, după care rămîne cu damă şi doi pioni pentru turn şi nebun, ceea ce constituie un avantaj suficient pentru cîştig.

22...	**Ne7—f6**
23. Dd7:b7	**Rh6—g7**
24. Ta1—f1	**Ta8—b8**
25. Db7—d7	**...**

Albul putea lua probabil şi pionul a6, dar el preferă să-şi menţină dama în joc în vederea unui atac final asupra regelui.

25...	**Tf8—d8**
26. Dd7—g4+	**Rg7—f8**
27. f4:e5!	**Nf6—g7**

Nu mergea 27... N:e5 din cauza 28. Df5.

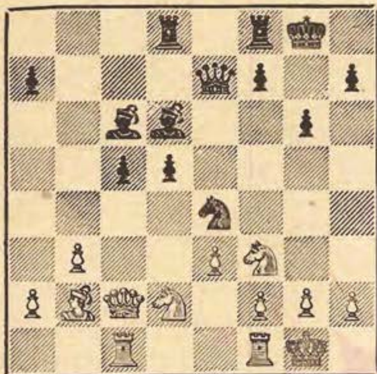
28. e5—e6!	**Tb8—b7**
29. Dg4—g6	**f7—f6**
30. Tf1:f6	**Ng7:f6**
31. Dg6:f6+	**Rf8—e8**
32. Df6—h8+	**Re8—e7**
33. Dh8—g7+	**...**

şi negrul a cedat după cîteva mutări lipsite de importanţă.

Poziția din diagrama 116 a survenit după a 16-a mutare a albului în partida Nimzovici-Tarrasch (1914). Și aci

116

S. Tarrasch



A. Nimzovici

înainte de a sacrifica cei doi nebuni, Tarrasch procedează întîi la îndepărtarea piesei care apără flancul regelui — calul f3.

17... Ce4:d2!!

Negrul schimbă pe neașteptate calul său bine postat de la e4 pentru calul destul de inactiv al albului de la d2. Scopul mutării este însă să deplaseze calul f3, deoarece albului nu-i convine să reia la d2 cu dama din cauza 18... d4 și pionii atîrnați ai negrului devin o forță primejdioasă.

18. Cf3:d2 d5—d4

Inaintarea aceasta ar constitui o gravă greșeală strategică (eliberează cîmpul c4 pentru calul alb), dacă negrul n-ar avea la dispoziție combinația care urmează.

19. e3:d4 Nd6:h2+
20. Rg1:h2 De7—h4+
21. Rh2—g1 Nc6:g2

Aceeași temă: cei doi nebuni se sacrifică pentru a deschide poziția regelui. De data aceasta însă sacrificiul celui de al doilea nebun nu este acceptat, dar nici în felul acesta albul nu reușește să salveze partida.

22. f2—f3 ...

După 22. R:g2 Dg4+ 23. Rh1 Td5 24. D:c5 Th5+ albul pierde dama și după aceea (în urma unui șah la g5) și calul d2 — aceeași manevră ca și în exemplul precedent.

22... Tf8—e8

Negrul preferă atacul de mat continuării mai liniștite 22... N:f1 23. T:f1 c:d4 care ar fi fost probabil suficientă pentru cîștig.

23. Cd2—e4 Dh4—h1+
24. Rg1—f2 Ng2:f1

Acum albul nu poate lua nebunul din cauza Dh2+. Faza finală a partidei este jucată energic de Tarrasch.

25. d4—d5 f7—f5

Aci negrul putea juca simplu 24... Dg2+ 25. Re3 D:c2 26. T:c2 f5 după care albul poate să cedeze. Dar Tarrasch vrea să-și facă adversarul mat...

26. De2—c3 Dh1—g2+
27. Rf2—e3 Te8:e4+
28. f3:e4 f5—f4+

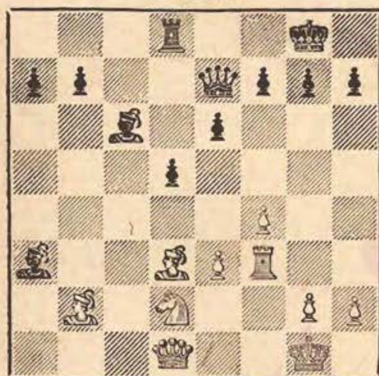
Negrul vrea să dea un mat de problemă. Mai simplu era 28... Dg3+ 29. Rd2 Df2+ 30. Rd1 De2+ mat.

29. Re3:f4	Td8—f8+
30. Rf4—e5	Dg2—h2+
31. Re5—e6	Tf8—e8+
32. Re6—d7	Nf1—b5+ mat

In sfîrşit, Alehin a sacrificat şi el perechea de nebuni într-o partidă contra lui Drewitt (diagrama 117) jucată în 1923. In poziţia din diagramă sacrificiul se joacă parcă de la sine, mai ales cînd cele două exemple de mai sus sînt cunoscute.

117

Drewitt



A. Alehin

20. Nd3:h7+	Rg8:h7
21. Tf3—h3+	Rh7—g8
22. Nb2:g7!	...

şi negrul a cedat. Dacă 22... f6 albul continuă cu 23. Nh6 Dh7 24. Dh5 Nf8 25. Dg4+ Ng7 26. N:g7 şi cîştigă.

In exemplele de mai sus am văzut perechea de nebuni utilizată pentru atacul direct la rege. Mult mai des însă, perechea de nebuni este utilizată pentru manevre poziţionale (bazate pe deschiderea jocului), care duc în cele din urmă la prăbuşirea poziţiei adversarului. Un exemplu excelent de utilizare poziţională a perechii de nebuni îl constituie partida Makogonov-Keres, jucată la turneul internaţional de la Leningrad-Moscova, 1939.

APĂRAREA OLANDEZĂ

Alb: **Makogonov** Negru: Keres

1. d2—d4	e7—e6
2. c2—c4	Nf8—b4+

Continuarea aceasta a fost jucată cu mult succes de către Keres în numeroase partide de concurs în perioada 1937—1939. Ea duce de obicei la Apărarea Olandeză, dar în unele partide Keres a jucat 3... c5 cu variante foarte interesante.

3. Cb1—c3	f7—f5

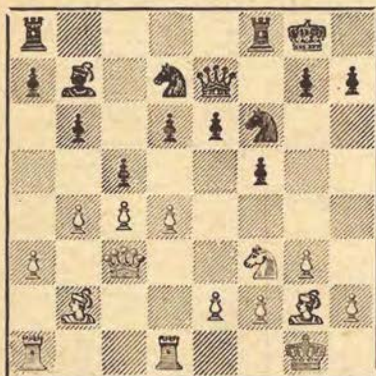
Cu 3... Cf6 negrul ar fi putut trece în Apărarea Nimzovici. Keres reia însă în această partidă continuarea pe care a jucat-o în partida sa cu Dr. Euwe la turneul de la Amsterdam 1938.

4. Dd1—b3	Dd8—e7
5. a2—a3	Nb4:c3+
6. Db3:c3	Cg8—f6
7. g2—g3	d7—d6
8. Cg1—f3	...

Albul nu încearcă să împiedice fianchetarea nebunului negru la b7 deoarece la 8. Ng2 ar fi putut urma 8... e5, după care negrul capătă un joc cu perspective datorită stăpînirii centrului.

8...	b7--b6
9. Nf1—g2	Nc8—b7
10. 0—0	0—0
11. b2—b4	Cb8—d7
12. Nc1—b2	c7—c5
13. Tf1—d1	...

118



Dacă negrul ar fi jucat acum 13... Tac8, atunci ar fi ajuns la aceeași poziție care a survenit și în partida Euwe-Keres, citată mai sus. Comentînd această poziție, Dr. Euwe scrie:

„Aceasta este o poziție plină de perspective pentru perechea de nebuni: nu există pioni blocați, jocul este încordat și oricînd pot să se deschidă liniile. Din punctul de vedere al negrului, perspectivele de a schimba unul dintre nebunii albului nu sînt prea roze. Ambii nebuni de pe flancul damei — fiecare din ei vizînd poziția regelui advers — joacă rolul principal. Singura posibilitate de a elimina perechea de nebuni constă în schimbul nebunului b7 pentru nebunul g2. Dacă acest schimb se realizează, atunci albul stă mai bine; dacă nu se realizează, atunci perechea de nebuni poate deveni în cele din urmă foarte periculoasă".

13... Cf6—e4

După cum se vede, Keres încearcă să îmbunătățească jocul negrului față de partida sa cu Euwe.

14. Dc3—b3 Cd7—f6
15. d4:c5! b6:c5

Reluarea cu pionul „b" este forțată, deoarece după 15... d:c5 albul ar fi obținut puternicul cîmp central e5 pentru figurile sale. Acum negrul rămîne cu un pion slab la d6 și nu poate spera să obțină un joc bun decît în cazul cînd reușește să capete atac, lucru destul de dificil.

16. Cf3—d2! Ta8—b8

Negrului nu-i convine simplificarea care ar rezulta după 16... C:d2 17. T:d2 N:g2 18. R:g2 deoarece finalul ar fi fost evident favorabil albului, al cărui nebun este superior calului negru. Afară de aceasta, slăbiciunea pionului d6 s-ar fi accentuat.

17. f2—f3 Ce4:d2
18. Td1:d2 Nb7—a8
19. Db3—e3! ...

Foarte bine jucat. Albul n-are nici un interes să blocheze jocul pe flancul damei cu 19. b5, deși ar fi obținut în felul acesta perspectiva unui pion liber. Planul albului este să mențină presiunea asupra punctului c5, împiedicînd în felul acesta orice acțiune a negrului în legătură cu înaintarea d6—d5. Afară de aceasta se amenință schimbul la c5 urmat de ocuparea coloanei „d" și a cîmpului e5.

19... f5—f4!?

Desigur, mutarea aceasta nu este cea mai bună, dar este foarte greu de indicat ce ar fi putut juca negrul. Probabil planul cel mai bun ar fi constat în 19... Tfd8 menținînd deocamdată poziția actuală de pioni și așteptînd desfășurarea acțiunii adversarului.

20. De3—d3 ...

Nu 20. g:f4 Ch5 după care negrul capătă contrajoc.

20... f4:g3
21. h2:g3 Tf8—d8
22. Dd3—e3 c5:b4

După mutarea aceasta nebunul b2 intră decisiv în joc pe diagonala a3—f8. Negrul nu mai avea însă apărări suficiente împotriva amenințărilor multiple ale albului: 23. b:c, 23. Tad1 şi 23. Nh3.

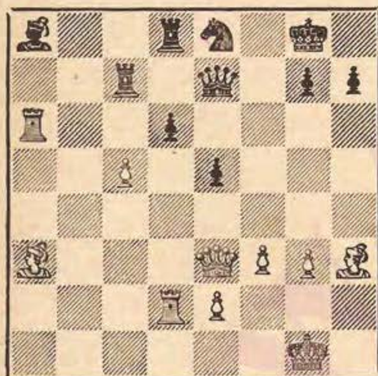
23. **a3:b4**	**Tb8:b4**
24. **Ta1:a7**	**Tb4—b7**
25. **Ta7—a6!**	**Tb7—c7**
26. **Ng2—h3!**	...

Forțele albului se concentrează împotriva celor doi pioni slabi ai negrului de la e6 şi d6.

26...	**e6—e5**
27. **Nb2—a3**	**Cf6—e8**

28. **c4—c5!** (vezi diagrama 119)

119



Deschide decisiv toate liniile. Negrul nu poate juca 28... d:c5 din cauza 29. Te6 T:d2 30. T:e7 Td1+ 31. Rf2 T:e7 32. Db3+ Td5 33. e4 şi albul cîştigă.

28...	**Tc7—c6**
29. **c5:d6**	**Ce8:d6**
30. **Td2:d6**	**Tc6:d6**
31. **Na3:d6**	**De7—b7**
32. **Nh3—e6+**	**Rg8—h8**
33. **De3—b6**	**Td8—e8**
34. **Nd6:e5**	**Db7—e7**

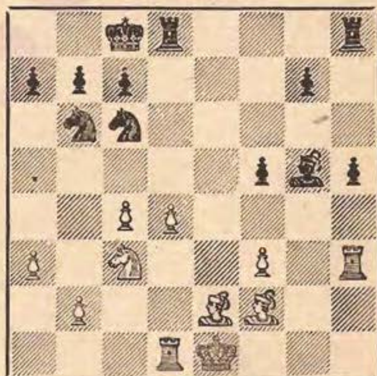
35. **Ta6—a7** şi negrul a cedat.

Perechea de nebuni poate constitui în multe poziții o compensație mai mult decît suficientă pentru dezavantajele materiale. Astfel, de exemplu, se ştie că în majoritatea cazurilor un turn şi doi nebuni sînt mai tari decît două turnuri şi un cal. Dar cele mai frecvente cazuri sînt acelea cînd cei doi nebuni compensează un pion (sau chiar doi) în minus. Un exemplu interesant îl constituie următoarea partidă Lasker-Tarrasch, jucată la turneul internațional de la Mährisch-Ostrau, 1923.

După o deschidere jucată greşit (**1. e4 Cf6 2. e5 Cd5 3. c4 Cb6 4. d4 d6 5.f4 d:e5 6. f:e5 Cc6 7. Ne3 Nf5 8.Cc3 e6 9. Cf3 Nb4 10. Nd3? Ng4! 11. Ne2 N:f3 12. g:f3 Dh4+ 13. Nf2 Df4**) Lasker (care avea albul) a început să manevreze pentru a obține contraşanse. In acest scop el sacrifică un pion, ceea ce face

120

S. Tarrasch



Em. Lasker

pe negru să se depărteze de planul său strategic — atacul asupra centrului alb de pioni. Astfel după **14. Tg1! 0—0—0 15. Tg4 D:h2 16. Th4 Dg2 17. Nf1 Dg5 18. Dc2 h5 19. Td1 Dh6 20.a3 Ne7 21.Th3 Ng5 22.De4 f6 23.e:f6 D:f6** s-a ajuns la o poziție în care da-

torită perechii de nebuni, șansele albului nu sînt mai rele. Tarrasch nu și-a dat seama însă de aceasta și fiind convins că stă mai bine datorită pionului în plus, face o greșeală decisivă, punînd damele la schimb 24. Ne2 Df5? și după 25. D:f5 e:f5 — dintr-o dată albul a căpătat șanse superioare. Să analizăm poziția din diagrama 120 din punctul de vedere al caracteristicilor strategice. Negrul este mai tare din punct de vedere material, dar dacă examinăm poziția mai atent, constatăm că majoritatea de trei pioni contra unul pe care o are negrul a subapreciat forța ofensivă a agreu de valorificat decît majoritatea de patru pioni contra trei a albului de pe flancul damei. Aceasta se datorește pe de o parte faptului că pionii albului domină centrul, iar pe de alta susținerii active pe care o au din partea celor doi nebuni bine plasați. Negrul a subapreciat forța ofensivă a acestei majorități, supraapreciind în același timp propria majoritate. In continuarea partidei, Lasker demonstrează cu multă precizie că șansele albului sînt superioare. A urmat:

26. Ne2—d3 g7—g6
27. Cc3—e2 ...

Albul nu se lasă tentat de mutarea 27.Tg3, după care negrul ar fi obținut avantaj prin 27... Nh4 28. T:g6 N:f2+ 29. R:f2 C:d4.

27... h5—h4

Desigur, negrul are ideea de a întreprinde ceva pe flancul regelui, unde are majoritatea de pioni. Dar pionul h4 devine slab, el trebuind să fie susținut tot timpul de două figuri negre. De aceea era mai bine Cc8—e7, aducînd calul pe flancul regelui.

28. f3—f4 Ng5—f6
29. b2—b4 Rc8—b8

Regele negru trebuie să se deplaseze pentru a face reală amenințarea asupra pionului d4, deoarece nu mergea direct 29... C:d4, iar după dublul schimb la d4 albul joacă N:f5+ și cîștigă.

30. d4—d5 Cc6—e7
31. Re1—f1 Cb6—c8?

Cu intenția de a sparge centrul de pioni al albului prin c7—c6, mutare care nu mergea direct din cauza replicei d5—d6. Mai bine ar fi fost însă 31... Ca4 cîștigînd un tempo datorită amenințării 32... Cb2.

32. b4—b5! c7—c6?

Negrul își continuă planul, nerespectînd principiul bine cunoscut că perechea de nebuni devine mai tare pe măsura deschiderii jocului. Deși negrul stătea deja destul de rău, indicată era blocarea pionilor albi cu 32... b7—b6, deși ar fi apărut noi slăbiciuni la a6 și c6.

33. b5:c6 b7:c6
34. Td1—b1+ Rb8—a8
35. Ce2—d4! ...

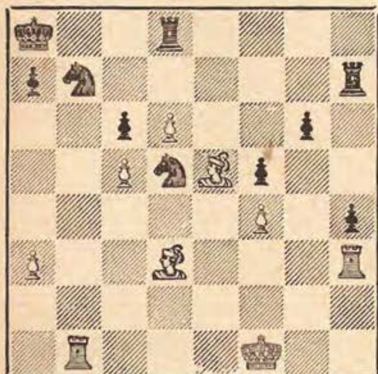
Calul alb amenință să pătrundă decisiv pe la e6 în poziția negrului. Nu merge 35... c:d4 36. c:d4 T:d5 din cauza 37. Ce6 Td7 38. Ne2 Cb6 39. N:b6 a:b6 40. T:b6 și albul cîștigă. De aceea schimbul următor este forțat.

35... Nf6:d4
36. Nf2:d4 Th8—h7
37. Nd4—e5 Cc8—d6
38. c4—c5 Cd6—b7
39. d5—d6 Ce7—d5

Vezi diagrama 121. Poziția este foarte instructivă. Perechea de nebuni a albului domină întregul joc. Majori-

tatea de pioni de pe flancul damei a dus la creearea unui pion liber apărat care paralizează jocul negrului. Albul cîştigă în cîteva mutări.

121



A mai urmat: **40. Tc1 Tf8 41. Na6 Cf6 42. N:f6!** (perechea de nebuni şi-a făcut datoria. Acum albul trece la realizarea cîştigului pe baza pionului liber apărat d6) **42... T:f6 43. Tc3 Tf8 44. Tce1 T7h8 45. d7 Rb8 46. Te8+ Rc7 47. N:b7** şi negrul a cedat.

b. PERECHEA DE NEBUNI IN FINAL

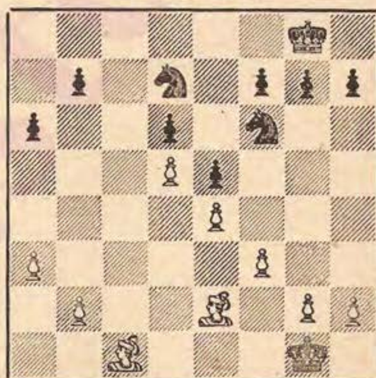
Perechea de nebuni constituie un avantaj apreciabil în final. In general regulile arătate în lupta nebunului împotriva calului sînt valabile şi aci, dar şi mai accentuate în favoarea nebunilor. Astfel, de exemplu, prezenţa unui pion liber asigură aproape întotdeauna cîştigul de partea perechii de nebuni. Se poate afirma că apărarea are şanse numai în poziţii blocate, în timp ce perechea de nebuni dă şanse de cîştig chiar atunci cînd nu există nici un alt avantaj strategic, cu condiţia ca pionii să fie împărţiţi pe ambele flancuri şi să-şi păstreze mobilitatea.

Un exemplu clasic al felului cum se realizează avantajul perechii de nebuni într-un final în care celelalte caracteristici strategice nu prezintă decît o importanţă secundară, este sfîrşitul celei de a 6-a partide a meciului Flohr-Botvinnik (1933).

In poziţia din diagrama 122, pionii fiind împărţiţi în două grupe egale, nu se vede cum ar putea albul să forţeze creearea unui pion liber. Pionul negrului de la d6 nu constituie decît o slăbiciune teoretică, deoarece albul nu-l poate ataca în mod eficace. Singurul avantaj al albului constă în perechea de nebuni, dar realizarea lui este extrem de dificilă. Jocul care urmează constituie un model pentru tehnica de urmat în astfel de poziţii.

122

M. Botvinnik



S. Flohr

1... Rf8 2. Rf2 Re7 3. Ne3 Rd8 4. Re1 Rc7 5. Rd2.

Ambii regi s-au apropiat de aripa damei, unde se prevede începerea ostilităţilor. Este interesant de remarcat că în timp ce regele alb mai are posibilitatea de a înainta, regele negru este oprit de la distanţă de către perechea de nebuni.

5... Cc5 6. b4!

Schimbul la c5 ar fi constituit o greşeală gravă, după care partida s-ar fi terminat repede remiză, deoarece negrul ar fi blocat pionul d5, instalîndu-şi calul pe d6, după care jocul său ar fi fost chiar puţin mai bun (vezi finalul Eliskases-Flohr).

6... C5d7

Retragerea calului este forţată şi lucrul acesta trebuie să fie bine calculat de către alb de la mutarea precedentă. Intr-adevăr, nu merge 6... Cb3+ din cauza 7. Rc3 şi albul cîştigă un pion, dar varianta 6... Ca4 7. Nd1 b5 (după 7... Cb6 8. Rc3 urmat de a3—a4—a5 se ajunge la aceeaşi poziţie ca în partidă) nu era de loc simplă. Intrebarea care se pune este dacă albul schimbînd la a4, cîştigă sau nu. O analiză a lui Euwe demonstrează că da. Iată varianta principală: 8. N:a4 b:a4 9. Rc3 Rb7 10. Rc4 Cd7 11. b5! a5! 12. b6! Ra6! 13. b7! Cb8! (lupta se dă în jurul mutării decisive Rc4—b5) 14. f4! f6! 15. f5 Cd7 16. g4 h6 17. h4 Cb8 18. h5 Cd7 19. Ng1 Cb8 20. Nf2 Cd7 21. Ne3 şi albul cîştigă. Este puţin probabil ca Flohr să fi văzut în timpul partidei o variantă atît de lungă. El a apreciat însă intuitiv finalul după 8. N:a4 b:a4 în favoarea albului.

7. g3 Cb6 8. Rc2 Cbd7

Aci însă probabil 8... Ca4 ar fi fost ceva mai bine, deoarece albul nu mai dispune, după Nd1, de ameninţarea directă N:a4.

9. a4! Cb6 10. a5! Cbd7

După cum se vede, împotriva tacticii pasive a negrului albul îşi desfăşoară metodic planul strategic. Inaintarea pionilor pe flancul damei a dus la limitarea razei de activitate a cailor negri. In acelaşi timp albul îşi păstrează posibilitatea de a juca la momentul oportun b4—b5, forţînd deschiderea jocului.

11. Nc1 Rd8 12. Nb2

Acum albul caută să-şi întărească poziţia în centru şi pe flancul damei, prin înaintarea f3—f4, pe care o pregăteşte amănunţit.

12... Ce8 13. Rd2 Cc7 14. Re3 Re7 15. Nf1 Cb5

Probabil atunci cînd a permis a3—a4—a5, negrul şi-a închipuit că va obţine contraşanse prin stăpînirea cîmpului b5. Dar toate cîmpurile de acces ale calului sînt controlate de către nebunul b2, astfel că poziţia lui nu contribuie cu nimic la îmbunătăţirea jocului negru.

16. h4 Cc7 17. Nh3!

După mutarea aceasta negrul trebuie să ţină tot timpul seama de posibilitatea Nc8, ceea ce are drept consecinţă imobilizarea calului d7.

17... Ce8 18. f4! f6

Mutarea aceasta era necesară, deşi momentan nu mergea 19. N:d7 din cauza e:f4+ nici 19. f:e5 C:e5 20. N:e5 d:e5 21. Nc8 Cd6. Albul însă ar fi jucat întîi Rf3, după care f6 tot trebuia jucat. Acum urmează o serie de mutări foarte fine, care duc în cele din urmă la creearea unui pion liber.

19. Nf5! g6 20. Nh3 h6

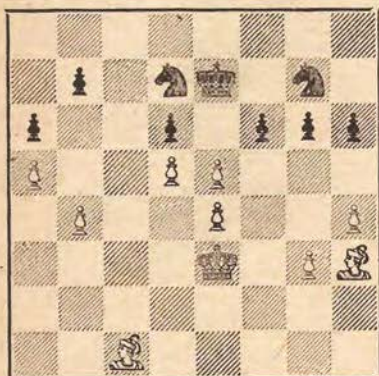
Manevra nebunului la f5 a dus la o nouă slăbire a pionilor negri. Mutarea h6 are de scop să prevină o eventuală înaintare f4—f5, după care prin f5:g6, g3—g4 şi h4—h5 albul şi-ar fi creeat un pion liber. Pionul h6 devine însă un obiectiv de atac.

21. Nc1!

Nebunul vizează pionul h6 deşi diagonala sa este întreruptă de rege şi pion.

21... Cg7 22. f:e5!

123



Cu ajutorul acestei mici subtilități tactice, albul își creează totuși un pion liber, deoarece nu merge 22... f:e5 din cauza 23. Rf3! h5 (forțat) 24. Ng5+ Re8 25. Nh6!! și cîștigă unul din cai. La 22... C:e5 urmează 23. Nc8, astfel că negrul este silit să reia cu pionul „d", după care albul capătă un pion liber apărat.

22... d:e5 23. Rf3 h5 24. Ne3 Rd6 25. Nh6 Ce8 26. g4

Cu amenințarea neplăcută 27. g:h5 urmat de Nh3—f5—g6:h5, cîștigînd un pion. De aceea negrul este silit să ia la g4, după care însă pionul g6 devine o slăbiciune pe care albul o poate ataca prin Ng4—e6—f7. Important este și faptul că negrul nu poate juca g6—g5 din cauza h4—h5 și albul capătă un pion liber.

26... h:g4+ 27. N:g4 Cc7 28. Ne3 Cb5 29. Re2!

Nebunul nemaifiind la b2, calul negru de la b5 are o oarecare libertate de acțiune. De aceea albul se grăbește să-l imobilizeze.

29... Cc7

Nu mergea 29... Cd4+ din cauza 30. N:d4 e:d4 31. N:d7 R:d7 32. Rd3 Re7 33. R:d4 Rd6 34. e5+! f:e5 35. Re4 și albul cîștigă.

30. Rd3

Cu amenințarea 31. Rc4 urmat de 32. Nc5+. La 30... Cb5 poate urma 31. Ne6 Re7 32. Nc5+ Re8 33. d6 și regele alb pătrunde pe la c4 și d5.

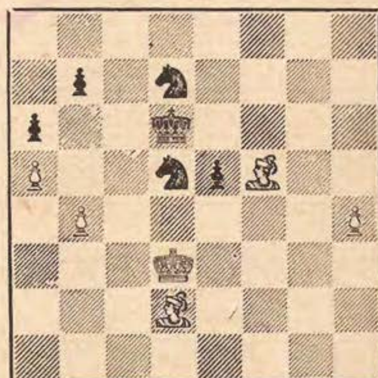
30... f5

Pînă acum negrul s-a limitat la o apărare pasivă. Dîndu-și seama însă că această tactică nu mai este suficientă împotriva amenințărilor albului, el se decide să întreprindă o contraacțiune care însă nu reușește, deși se elimină pionul liber și caii negrului capătă oarecare libertate de mișcare.

31. e:f5 g:f5 32. N:f5 C:d5 33. Nd2

Vezi diagrama 124. Acum s-a ajuns la un final clasic în care pionul liber

124



Poziția după 33. Nd2

depărtat asigură albului un cîștig simplu.

33... C7f6 34. Rc4 Rc6 35. Ng6

Sprijinit de cei doi nebuni, pionul liber al albului amenință să înainteze.

35... b5+ 36. Rd3! Ce7 37. Ne4+!

Albul nu mai are acum nevoie de perechea de nebuni pentru a obține cîștigul.

37... C7d5 38. Ng5! Ch5

Dacă 38... C:e4 39. R:e4 C:b4 40. h5 și pionul „h" nu mai poate fi ajuns.

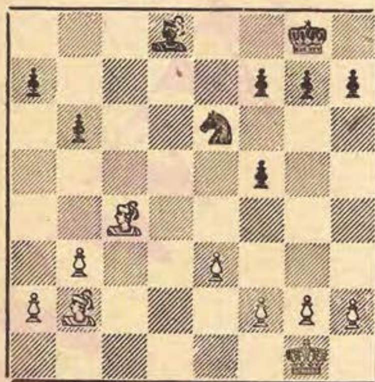
39. Nf3 Cg3 40. Nd2 Re6 41. Ng4 Cf6 42. Nc8 Rc6 43. Ne1!

Albul joacă foarte precaut. El nu se grăbește să ia pionul a6, după care pentru moment unul dintre nebunii săi rămîne afară din joc, ci caută să deplaseze pe cîmpuri mai proaste caii negri, pentru a preveni astfel o înaintare neplăcută a pionului liber „e".

43... e4+ 44. Rd4 C3h5 45. Nf5! Rd6 46. Nd2! și negrul a cedat. Pionul e4 nu mai poate fi apărat și albul cîștigă ușor cu pionul liber „h".

125

Veltmander



S. Flohr

(Tartu, 1950)

Tot Flohr a realizat cîștigul pentru alb în poziția din diagrama 125, survenită într-o partidă cu Veltmander, jucată în semifinala celui de al XVIII-lea campionat al U.R.S.S., 1950.

Apreciind această poziție la care s-a ajuns după mutarea a 20-a a negrului [1]) marele maestru Flohr, care este astăzi fără îndoială unul dintre cei mai mari experți în finalurile cu perechea de nebuni, s-a exprimat în modul următor :

„Cîțiva participanți (ai semifinalei de la Tartu. N. A.) au declarat că Lasker ar fi salvat partida jucînd cu negrul. Lucrul acesta, desigur, este greu de verificat. După părerea mea, la un joc exact al albului chiar cea mai bună apărare, care de altfel în jocul practic este foarte dificilă, nu poate salva partida negrului. Dacă negrul ar fi avut pionul la e6, atunci el ar fi avut, desigur, toate șansele de remiză. Pionul fiind însă la f5, drumul regelui alb în centru este deschis și slăbiciunea punctului d5 trebuie să-și spună cuvîntul. Faptul că regele alb este activ joacă un rol hotărîtor".

După cum se vede din acest comentariu, realizarea cîștigului în poziția din diagramă reprezintă o problemă tehnică dificilă și de aceea jocul marelui maestru Flohr în continuare constituie un model deosebit de instructiv de valorificare a avantajului perechii de nebuni.

Prima fază a finalului constă în centralizarea regelui alb:

---

[1]) Primele mutări ale partidei au fost următoarele: 1. Cf3 Cf6 2. c4 e6 3. b3 Ne7 4. Nb2 0-0 5. e3 d5 6.Ne2 b6 7.0-0 c5 8. d4 c:d4 9. C:d4 Nb7 10. Cc3 Cbd7 11. Tc1 Tc8? (d:c4!) 12. c:d5 C:d5 13. C:d5 N:d5 14. T:c8 D:c8 15. Cf5! e:f5 16. D:d5 Cc5 17. Nc4 De6 18. D:e6 C:e6 19. Td1 Td8 20. T:d8+ N:d8.

21. Rf1 Nc7 22. g3 g6 23. Re2 Nd6 24. Rd3 Cc7

Negrul şi-a aşezat figurile uşoare în aşa mod, încît să împiedice complet pătrunderea regelui alb pe orizontala a 5-a. De aceea următorul pas al albului în planul de cîştig este de a creea o slăbiciune în formaţia pionilor negri de pe flancul damei, care să constituie un obiectiv de atac. Lucrul acesta nu poate fi obţinut decît prin înaintarea pionilor proprii.

Să vedem cum realizează practic Flohr această parte a planului său.

25. a4 Rf8 26. Nf6 a6

„Lucrul acesta este deja plăcut albului. La a6 pionul va deveni obiectivul de atac al nebunului de cîmpuri albe, iar calul va fi legat de apărarea lui. Se pune întrebarea : ce ar fi făcut albul dacă negrul ar fi lăsat pionul la a7? El ar fi jucat Rc3, apoi b2—b4—b5 şi negrul ar fi rămas cu pionul slab la a7. Atunci albul, realizînd străpungerea a4—a5, ar fi pătruns cu regele în lagărul adversarului" (Flohr).

27. Rc2 Re8 28. Nf1 Rd7 29. Ng2 h5

„In astfel de finaluri nu trebuie mutaţi pioni provocînd astfel slăbirea lanţului de pioni. Pentru alb va fi mai uşor să sfărîme acest lanţ şi să creeze şi pe flancul regelui obiective de atac pentru nebunul de cîmpuri albe. Din punct de vedere psihologic această mutare este însă explicabilă. Negrul este redus la o apărare pasivă şi el ar vrea să schimbe un pion pe flancul regelui, ceea ce i-ar fi mărit şansele de remiză" (Flohr).

30. Rd3 Nb4 31. Nd4 b5 32. Nb7 b:a4 33. b:a4 Ne1 34. e4 f:e4+ 35. R:e4 Nb4 36. Nb6 Ce6 37. Rd5 Cc7+ 38. Re5

Albul a considerat probabil că finalul cu nebuni de culori diferite care rezultă după 38. N:c7 R:c7 39. N:a6 nu poate fi cîştigat.

38... Ne7 39. h4 f6+ 40. Re4 Nd6 41. Rf3 Re6 42. Nc8+ Rf7

Dacă regele negru pătrunde la d5, atunci după 43. Nd7 negrul n-are mutări bune (Flohr).

43. Na5 g5

Inaintarea aceasta, după părerea lui Flohr, uşurează realizarea cîştigului de către alb. La o apărare complet pasivă a negrului, planul de cîştig al albului ar fi constat din următoarele etape :

— postarea regelui alb la c4;

— schimbarea nebunului de cîmpuri negre ;

— după aceasta finalul ar fi fost cîştigat de către alb datorită slăbiciunii pionului a6 şi a faptului că pionii negrului pe flancul regelui se află pe cîmpuri albe.

In ultima parte a acestui plan se verifică posibilitatea de a schimba la momentul oportun unul dintre nebuni pentru a intra într-un final favorabil de nebun contra cal (vezi pag. 110).

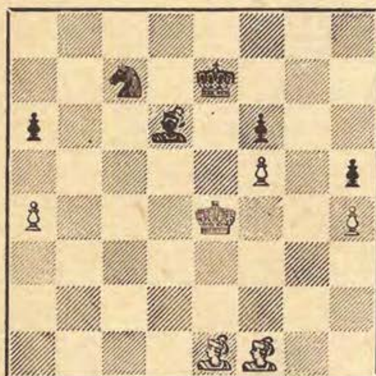
44. Re4 g:h4 45. g:h4 Rg6 46. Nb6 Ca8 47. Nd4 Cc7 48. Nd7 Nb4 49. Nb6 Nd6 50. Na5 Rg7 51. Nc8 Rg6 52. f4 Rg7 53. Nh3 Rg6 54. f5+ Rf7 55. Nf1 Re7

„La 55... Ng3 albul ar fi jucat 56. Rf3, după care şi-ar fi regrupat nebunii la e1 şi e2. De aceea ar fi fost mai exact 55. Ne1" (Flohr).

56. Ne1

Vezi diagrama 126. Acum partida intră în ultima fază : pionul slab de

126



la h5 nu poate fi apărat şi după căderea lui, înaintarea pionului liber alb „h" va decide jocul.

56... Ne5 57. Ne2 Ce8 58. Nb4+ Cd6+

Sau 58... Nd6 59. N:d6+ C:d6+ 60. Rf4 şi albul cîştigă uşor.

59. Rd5 a5 60. Na3 Rd7 61. N:h5 Cc8

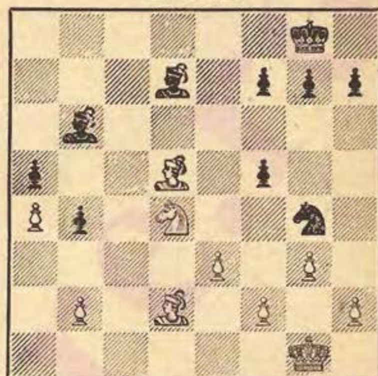
Pionul f5 nu poate fi luat din cauza legării 62. Ng4. De asemenea 61... Ng3 este un atac iluzoriu din cauza ameninţării asupra calului d6.

62. Ne2 Cb6+ 63. Re4 Re8 64. Nc5 Cc8 65. Rd5 şi negrul a cedat. Regele alb pătrunde la e6, după care pionul „h" inaintează decisiv. La 65... Rf7 urmează 66. Nh5+ Rg8 67. Ne8 şi Nd7 cu cîştigul calului.

Perechea de nebuni constituie o mare forţă în legătură cu existenţa unui pion liber. In acest caz ea poate compensa chiar un însemnat dezavantaj material, cum se poate vedea din următorul sfîrşit al partidei Smîslov-Evans, jucată în meciul U.R.S.S.—S.U.A. la Olimpiada de la Helsinki, 1952.

127

L. Evans



V. Smislov

(Helsinki, 1952)

Ultima mutare a albului, care a dus la poziţia din diagrama de mai sus, a fost **26. Cb3—d4!**. Tentat de cîştigul unui pion, negrul a ales o continuare care a creeat albului un puternic pion liber central, pe coloana „d", a cărui forţă s-a dovedit uriaşă.

26... N:d4

Era mai bine 26... Cf6 urmat de Ce4, păstrînd şanse de remiză.

27. e:d4 N:a4 28. Nc4 Cf6 21. d5

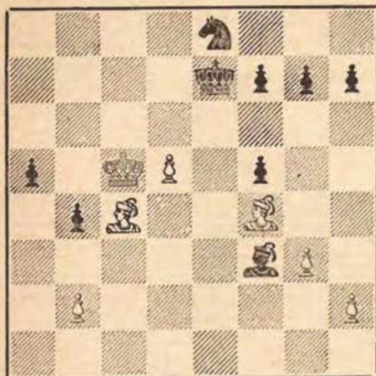
Dintr-odată pionul liber „d" începe să înainteze ameninţător. In afară de aceasta, albul mai ameninţă şi manevra Nd2—f4—c7, cu recîştigarea pionului.

29... Nc2?

Duce la pierdere de timp. Nebunul trebuia dus de la început la d7.

30. f3 Ce8 31. Nf4 Na4 32. Rf2 Rf8 33. Re3 Re7 34. Rd4 Nd1 35. Rc5! N:f3

128



Acum negrul are doi pioni în plus, dar acest avantaj material se dovedește o compensație insuficientă pentru pionul liber al albului, care susținut de cei doi nebuni capătă o forță de înaintare excepțională.

36. d6+ Rd7 37. Nb5+

Albul nu se lasă tentat de recîștigarea materialului sacrificat. După 37. N:f7 Cf6 amenințarea Ce4 ar fi dat negrului posibilități de apărare.

37... Rd8 38. Rb6 Cf6

Necesar pentru a para amenințarea d6—d7 urmat de Nc7+

39. Ng5! Nd5 40. R:a5 b3 41. Rb4 Ne6 42. Na4 Rc8 43. N:f6!

Din nou metoda schimbării la momentul oportun a unuia dintre nebuni, de astă dată intrînd într-un final cîștigat de nebuni de aceeași culoare.

43... g:f6 44. d7+!

O subtilitate importantă. Dacă direct 44. N:b3 atunci 44... Rd7 și albul nu mai poate cîștiga, de exemplu: 45. N:e6+ f:e6 46. Rc5 e5 47. b4 e4 etc.

44... Rd8

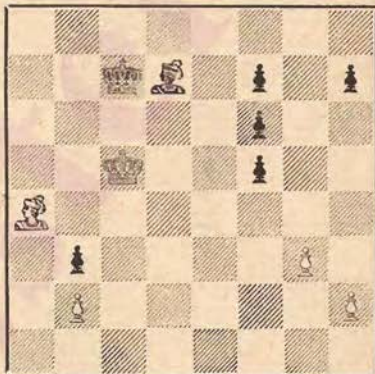
Acum finalul de pioni care rezultă după 44... N:d7 45. N:d7+ R:d7 46. R:b3 este cîștigat de alb, din cauza slăbiciunii pionilor negri de pe flancul regelui.

45. Nb5 Rc7

Sau 45... Nd5 46. Rc5 Nf3 47. Rd6 Ng4 48. Nc4 Nd1 49. N:f7 h6 50. Ne6 Nc2 51. Nd5 Nd1 52. Re6 Nc2 53. Nc6 și pionii negri cad.

46. Nc6 Rd8 47. Na4 Rc7 48. Rc5 N:d7

129



49. N:b3!

Acum finalul de pioni după 49. N:d7 R:d7 50. Rc4 f4! era remiză: 51. g:f4 Re6 52. R:b3 Rf5 53. Rc4 R:f4 54. b4 Re5! 55. Rc5 Re6! etc.

49... Ne6 50. Nd5 Rd7 51. b4 Rc7 52. b5 N:d5

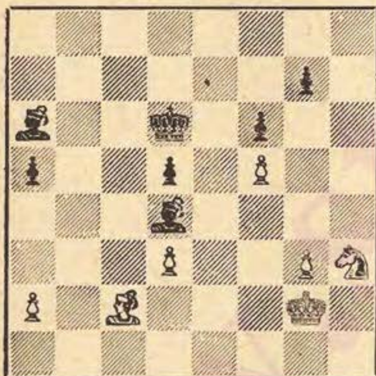
Sau 52... Rd7 53. b6 Rc8 54. Rd6 etc.

53. R:d5 Rb6 54. Rc4 Rb7 55. Rc5 Rc7 56. b6+ Rb7 57. Rb5 h5 58. h4 Rb8 59. Rc6 Rc8 60. b7+ Rb8 61. Rb6 f4 62. g:f4 f5 63. Rc6 f6 64. Rd6 R:b7 65. Re6 și negrul cedează.

Metoda clasică de stînjenire a libertății de mișcare a cailor este demonstrată de următorul sfîrșit al partidei Tarrasch-Rubinstein, jucată la marele turneu internațional de la San Sebastian 1912. Este interesant de remarcat că această metodă care se bazează pe controlarea tuturor cîmpurilor care ar putea fi bune pentru cai, a fost pentru prima oară pusă în practică de către Steinitz și popularizată tocmai de către Tarrasch, care în partida aceasta apare ca „victimă" a propriei sale teorii.

130

A. Rubinstein



S. Tarrasch

Poziția din diagrama 130 a rezultat după a 40-a mutare a albului (40. Nd1:c2). Materialul este egal, dar cei doi nebuni asigură negrului cîștigul datorită faptului că toate cîmpurile bune ale calului alb sînt controlate (în special c4 și e4). Rubinstein realizează avantajul negrului cu o tehnică admirabilă:

40... Re5 41. g4 Ne3

Acum calul alb este complet pat. La 42. Cf2 negrul schimbă și cîștigă un pion după Rf4, astfel că albului nu-i mai rămîne decît continuarea din partidă.

42. Rf3 Rd4 43. Nb3 Nb7 44. Re2 Na6

Negrul repetă mutările pentru a cîștiga timp de gîndire.

45. Nc2 Nb5 46. a4 Nd7

Cu amenințarea g7—g6

47. Rf3 Rc3 48. R:e3 d4+!

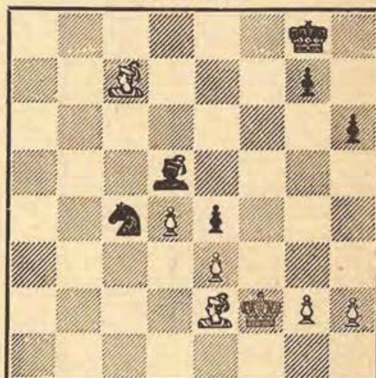
O mutare intermediară importantă care fixează pionul d3 pe un cîmp alb. Finalul de nebun contra cal care urmează este ușor cîștigat de negru.

49. Re2 R:c2 50. Cf4 N:a4 51. Ce6 Nb3 52. C:d4+ Rb2 53. Cb5 a4 54. Re3 a3 55. C:a3 R:a3 56. Rd4 Rb4 și albul a cedat.

Pentru a încheia acest capitol, dăm un exemplu de felul cum trebuie folosite posibilitățile de apărare împotriva perechii de nebuni. Poziția din diagrama 131 a survenit în a 3-a par-

131

A. Alehin



M. Euwe

tidă a meciului pentru campionatul mondial dintre Euwe și Alehin (1937).

Albul are un pion în plus și perechea de nebuni, ceea ce la prima ve-

dere ar trebui să constituie un avantaj suficient pentru cîştig. Dar, datorită faptului că pionii albi sînt blocaţi de figurile negre, care deţin poziţii dominante, Alehin reuşeşte să obţină remiză. Partida a continuat astfel:

1... Rf7 2. h4

Aceasta este singura şansă a albului. Prin ameninţarea Nf4 şi h5 el caută să producă o eventuală slăbire a flancului regelui negru.

2... g5 !

Previne ameninţarea arătată mai sus.

3. Nh5+ Re7!

Greşit ar fi fost 3... Rf6? din cauza 4. Nd8+ Rf5 5. g4+ Re6 6. h:g4 cu cîştigul unui pion. De asemenea, greşit era 3... Rg7 din cauza 4. Nd8 după care negrul este silit să bată la h4 şi albul poate pătrunde pe cîmpul f4.

4. Ng4 Nb7 5. Ne5

Tot ce mai poate obţine albul este un final cu nebuni de aceeaşi culoare. Pe tablă au mai rămas însă prea puţini pioni, astfel că negrul reuşeşte să obţină remiza. A mai urmat:

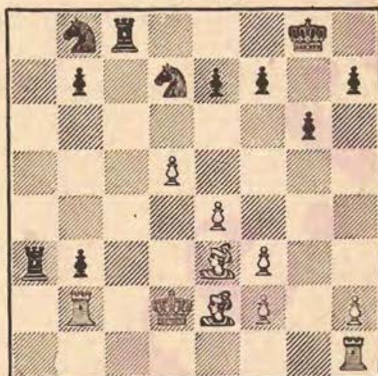
5... C:e5 6. d:e5 g:h4 7. Rg1 şi deşi Euwe a mai jucat încă 25 de mutări, partida s-a terminat remiză.

Un alt exemplu în care perechea de nebuni se dovedeşte inferioară este continuarea partidei Euwe-Smîslov, din poziţia din diagrama 132 (vezi începutul partidei la pag. 15).

Jocul a continuat: 21... **Ca6 22. Tbb1 Cac5 23. Nd4** (Euwe a considerat probabil că va putea recîştiga pionul b3, rămînînd astfel în avantaj, datorită centrului puternic şi perechii de nebuni. După cum se vede însă, pionul

132

V. Smîslov



M. Euwe

b3 rezistă atacului. Smîslov dă următoarele două variante posibile, în care negrul păstrează avantajul: 23. Nb5 Ce5 24. N:c5 T:c5 25. T:b3 C:f3+ 26. Re3 T:b5 27. T:a3 T:b1 28. R:f3 f6 29. Tc3 h5 30. Tc7 Rf8 şi 23. Nd1 Ta2 24. T:a2 b:a2 25. Ta1 Ta8 26. Rc3 e6 27. d:e6 f:e6 28. Nc2 b6 şi dacă 29. Rb2 atunci 29... Ce5.

23... e5! 24. d:e6

„La 24. Ne3 ar fi putut urma 24... f5 25. e:f5 g:f5 26. f4 e:f4 27. N:f4 Ta4 28. Ne3 f4 sau 28. Nh6 Rf7 şi negrul are toate figurile în joc, în timp ce turnurile albului sînt paralizate de blocada pionului advers" (Smîslov).

De asemenea, după 24. Nc3 f5 25. e:f5 g:f5 26. Nb5 b6 negrul păstrează pionul în plus şi şanse de cîştig.

24... C:e6 25. Ne3 C7c5 26. N:c5

Cu aceasta albul renunţă la perechea de nebuni, trecînd astfel la o apărare cu totul pasivă. La încercarea 26. Nc4, recomandată de Keres, Smîslov dă varianta: 26... C:e4+! 27. f:e4 T:c4 28. Rd3 Tb4 29. f3 f5! 30. Rc3 Tb5 31. e:f5 g:f5 32. T:b3 T:b3+ 33.

T:b3 T:b3+ 34. R:b3 f4 35. Nd2 Rf7 urmat de aducerea regelui la f5, cu un final care nu este mai greu de cîştigat pentru negru decît finalul rezultat în partidă după 26. N:c5.

26... C:c5 27. Rc3 Ta4 28. Rd2 Rg7!

„O bună mutare poziţională. Negrul aduce regele pe un cîmp negru, întărind indirect pionul său trecut" (Smîslov).

29. Rc3 Td8 30. Tc1 b6 31. Nc4 Tda8 32. Nd5

La 32. N:b3 urmează 32... Tb4 33. Tc3 Ta3. „In varianta aceasta apare sensul mutării a 28-a a negrului, datorită căreia nu mai există şahul prin descoperire al nebunului" (Smîslov).

32... Ta2 33. Tcb1 T8a4 34. Rd2

Acum urmează o combinaţie decisivă:

34... Td4+ 35. Re2 Ca4! 36. T:a2 b:a2 37. Ta1 Cc3+ 38. Re3 Td1 şi albul a cedat.

D. MANEVRELE POZIŢIONALE IMPOTRIVA SLĂBICIUNILOR ADVERSE

O formă specială de folosire a superiorităţii de mobilitate a figurilor este manevra poziţională împotriva slăbiciunilor adverse. In ce constă oare această manevră şi care sînt condiţiile în care poate fi pusă în practică ?

De regulă manevra poziţională împotriva slăbiciunilor adverse este o metodă strategică de luptă, aplicabilă atunci cînd una din părţi deţine o **superioritate de mobilitate** a figurilor, legată de o **superioritate de spaţiu.** De ce este necesar ca superioritatea de mobilitate a figurilor să fie legată de superioritatea de spaţiu ? Pentru că de obicei slăbiciunile adverse neaflîndu-se una lîngă alta şi deci neputînd fi atacate simultan, este necesar ca atacatorul să poată să-şi deplaseze forţele de la una din slăbiciuni la cealaltă, mai repede decît apărătorul, lucru care nu poate fi realizat, în mod normal, decît dispunînd de superioritate de spaţiu.

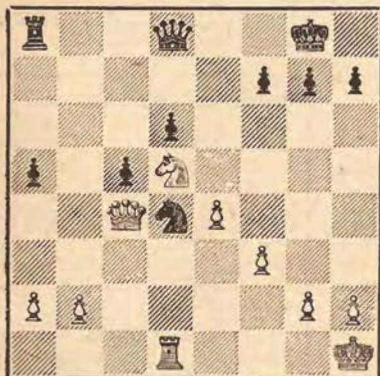
Schematic, după Nimzovici, lucrurile s-ar putea prezenta în felul următor: două slăbiciuni adverse, care pot fi apărate separat cu succes, sînt atacate alternativ, atacatorul folosindu-se pentru aceasta de superioritatea liniilor sale de comunicaţie (superioritatea de spaţiu); partida se pierde datorită faptului că la un moment dat apărătorul nu poate ţine pas cu atacatorul în iuţeala regrupării forţelor, de la o slăbiciune la alta.

O variantă a acestei manevre strategice se produce atunci cînd se atacă **o singură slăbiciune** în două moduri diferite, fiecare din atacuri fiind parat separat. La un moment dat, tot datorită superiorităţii de viteză în regruparea figurilor, bazată tot pe superioritatea de spaţiu, apărătorul este silit să-şi plaseze piesele nefavorabil şi se ajunge, mai curînd sau mai tîrziu, la o situaţie în care slăbiciunea nu mai poate fi apărată.

Concepţia pivotului. In amîndouă aceste forme ale manevrei poziţionale împotriva slăbiciunilor adverse, practica a arătat că atacatorul face uz de superioritatea lui de mobilitate şi de spaţiu, folosind pentru regruparea rapidă a forţelor sale un cîmp bine precizat, care joacă rolul unei adevărate **plăci turnante**, a unui **pivot** prin care trec, pe rînd, diferitele figuri ale atacatorului, deplasîndu-se de pe un flanc pe celălalt (în cazul cînd există două slăbiciuni) sau pe care îl ocupă, tot pe rînd, pentru a-şi schimba poziţiile între ele, în cazul cînd atacă o singură slăbiciune.

Un exemplu tipic de pivot este cîmpul d5 (în poziția din diagrama 133 dată de Nimzovici).

133



Albul manevrează împotriva pionului slab d6, folosind ca pivot cîmpul d5, în jurul căruia se desfășoară întreaga operație. Una dintre regrupările de piese caracteristice, bazate pe folosirea pivotului este următoarea: Cd5—e3 Dc4—d5 Ce3—c4. Dama și calul au schimbat locurile pentru a obține un atac direct, cu două forțe împotriva pionului d6. Nimzovici susține că există o tendință a figurilor atacatoare de a ocupa pe rînd cîmpul-pivot, în cursul desfășurării manevrei de atac asupra slăbiciunii adverse. Se poate întîmpla ca o singură piesă atacatoare să folosească pivotul, deplasînd prin aceasta centrul de greutate al luptei.

Pentru a-și completa imaginea formată asupra rolului și importanței pivotului, cititorul va trebui să țină seama și de faptul că, prin însăși natura sa, pivotul trebuie să fie un cîmp slab în lagărul advers, sau un cîmp tare în lagărul propriu, asupra căruia atacatorul exercită un control deplin.

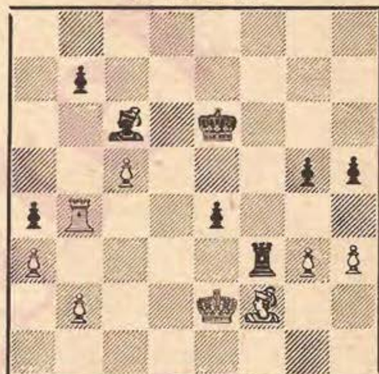
Exemplele care urmează vor lămuri cum se aplică în practică teoria asupra manevrei poziționale contra slăbiciunilor adverse. Ele sînt luate, în majoritate, din partidele lui Nimzovici, promotorul sistematizării teoretice a acestei metode de luptă pozițională.

Poziția din diagrama 134 a survenit în partida Gottschall-Nimzovici (Hanovra 1926), după mutarea a 37-a negrului [1].

Analizînd această poziție, Nimzovici constată că pionul c5 și masa de pioni g3—h3, constituie slăbiciuni în poziția albă, lucru care iese în evidență în

134

A. Nimzovici



Gottschall

varianta posibilă h5—h4 g3:h4 g5:h4 Nf2:h4 în care, pentru un moment, nebunul f2 pierde controlul asupra

---

[1] Inceputul acestei partide s-a desfășurat în felul următor: 1.e4 e5 2. d4 d5 3.Nd3 c5 4.c3 d:e4 5.N:e4 Cf6 6.Nf3 Cbd7 7.Ce2 Ne7 8.0-0 0-0 (mai bine era e6-e5) 9.Ne3 c:d4 10. c:d4 Cb6 11.Cc3 Dd7! (pentru a consolida poziția prin Td8 și Cd5) 12.Tc1? (trebuia Db3 și Ce2-f4-d3) 12...Td8 13.Db3 Cfd5 14.C:d5 C:d5 15.N:d5 D:d5 16.D:d5 T:d5 17.Cc3 Ta5 18.Tfd1 Nb4 19.a3 N:c3 20.T:c3 Nd7 21.Tc5 T:c5 22.d:c5 Nc6 (s-ar părea că poziția este remiză) 23.f3 f6 24.Rf2 Rf7 25.Td4 a5 26.g3 (mai bine 26.b3 și dacă 26...Nd5 27.Td3) 26... a4 27.f4 h5 28.h3 Th8! 29. Td1 Rg6 30. Td4 Rf5 31.Nd2 Tf8 ! 32.Ne1 e5 33.f:e5 f:e5 34.Th4 g5 ! 35.Tb4 Re6+ 36.Re2 e4 37.Nf2 Tf3.

cîmpului c5. Dar cum poate folosi negrul existenţa acestor slăbiciuni? Urmează o manevră poziţională tipică şi foarte rafinată, care nu poate fi înţeleasă decît prin prisma teoriei manevrelor poziţionale, expusă mai sus.

A urmat **38. Tb6 Re5! 39. Tb4 Rd5!** (prin această manevră negrul a pierdut un tempo (vezi pag. 22) pentru a aduce pe alb într-o poziţie de **zugzwang**. Intr-adevăr în cazul cînd turnul se reîntoarce la b6, urmează 40... h4 41.g:h4 g:h4 42.N:h4 şi acum negrul joacă mutarea intermediară 42... R:c5, atacînd turnul şi cîştigînd astfel un pion. Nu merge nici 40. Rd4+ R:c5 şi la 41. T:e4+? negrul are răspunsul T:f2+ şi cîştigă. Astfel, albului nu-i mai rămîne decît continuarea din partidă, prin care însă deschide o cale de pătrundere regelui negru pe flancul regelui).

40. h4 g:h4 41. g:h4 Th3 42. Td4+ Re5 43. Td8 Nd5

Prin manevra precedentă negrul şi-a realizat prima parte a planului său. Acum figurile sale au o mobilitate superioară şi stăpînesc şi spaţiul necesar pentru a trece la atacul asupra slăbiciunii h4, folosind ca pivot cîmpul g4. Felul cum Nimzovici îşi realizează avantajul, cu toată prezenţa nebunilor de culori diferite, este foarte instructiv.

44. Te8+ Ne6 45. Td8 (se ameninţase Tb3) **45... Rf4 46. Tf8+ Nf5 47. Tf7 Th2** (nu e4—e3 din cauza Ng1) **48. Te7 Ng4+ 49. Re1** (nu 49. Rf1? Th1+ 50. Ng1 Rg3 etc.) **49... Rf3 50. Tf7+ Rg2 51. Rd2 Rf1! 52. Re3 Nf3** (acum una din slăbiciunile albe cade) **53. Ng3 T:b2** (locul slăbiciunii c5 a fost luat de b2) **54. Nd6 Tb3+ 55. Rd4 Rf2 56. Tg7 e3 57. Ng3+ Rf1 58. Tf7 e2 59. Te7 Nc6** şi albul a cedat.

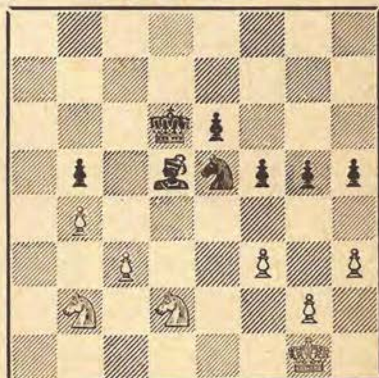
Strategia aplicată în această partidă de către negru — care este valabilă pentru toate cazurile asemănătoare — poate fi rezumată în felul următor: negrul a atacat întîi pionul slab c5. Cu ajutorul zugzwangului, el a silit pe alb să joace h3—h4, după care slăbiciunea latentă a grupului de pioni g3—h3 a ieşit în evidenţă datorită faptului că negrul a obţinut posibilitatea de a pătrunde pe flancul regelui (pivotul g4).

Recapitulînd desfăşurarea operaţiunilor, ajungem la regula generală a jocului pe ambele flancuri: **atacatorul angajează lupta pe unul din flancuri împotriva unei slăbiciuni existente** (sau pentru a crea o slăbiciune) **şi sileşte pe adversar să-şi părăsească tactica pasivă pe celălalt flanc şi să-şi creeze o nouă slăbiciune. Astfel se creează condiţiile necesare pentru a trece la manevra poziţională împotriva a două slăbiciuni, folosind superioritatea de mobilitate şi de spaţiu de care atacatorul dispune.**

In exemplul care urmează (partida Schlage-Nimzovici, Berlin 1928), negrul a ajuns la poziţia din diagrama 135 (după mutarea a 48-a a albului), care prezintă toate caracteristicile necesare pentru desfăşurarea unui joc clasic bazat pe manevre poziţionale împotriva a două slăbiciuni.

135

A. Nimzovici



W. Schlage

Cu 48... Rc6 negrul a început o serie de manevre poziţionale complicate cu scopul de a folosi cele două slăbiciuni existente ale albului: flancul regelui, unde planează ameninţarea g5—g4 sau e6—e5—e4 şi flancul damei, unde se ameninţă pătrunderea regelui prin c4. Ca pivot de manevră serveşte cîmpul d5 (şi terenul din jurul său, de exemplu cîmpul c4). Mutarea 48... Rc6 are de scop să permită deplasarea calului e5, fără ca albul să poată răspunde c3—c4, la care ar urma b:c4, C:c4, N:c4, C:c4, Rb5 şi cade pionul b5.

49. Rf1

Albul trebuie să joace precaut. Nu mergea, de exemplu, 49. Rf2 din cauza 49... g4 50. h:g4 h:g4 51. f:g4 C:g4+ 52. Rg1 Ce3 şi albul are greutăţi.

49... h4 50. Cd1 Nc4+ 51. Rg1

Greşit ar fi fost 51. C:c4 din cauza 51... C:c4 52. Re2 Rd5 53. Rd3 e5 şi albul este în dezavantaj.

51... Cd3 52. Ce3

Nici acum nu era bine 52. C:c4 de exemplu: 52... b:c4 53. Ce3 Rb5 54. Cc2 Ra4 55. Cd4 e5 56. C:f5 Rb3 57. b5 R:c3 etc.

52... Nd5 53. Cc2 Cb2! 54. Cd4+ Rb6 55. Rh2 Cd1 56. Ce2 e5

Utilizînd cîmpurile d5 şi c4 negrul a mai cîştigat oarecare teren. Acum la 57. g3 ar fi urmat simplu f4, fixînd pionul slab f3.

57. Rg1 Rc6 58. Rf1 Na2 59. Rg1 Ce3 60. Rf2 Cd5

Acum a trecut calul pe pivotul de la d5 şi ameninţă Cf4, de exemplu: 61. Rf1 Cf4 62. C:f4 g:f4 63. Re2 Rd5 urmat de e4 şi e3 şi negrul cîştigă. De aceea albul este silit să părăsească tactica de aşteptare pe care a adoptat-o pînă acum.

61. g4 h:g3+ 62. R:g3 Cf6 63. Rf2

Inaintarea h4, pe care o intenţionase albul, nu merge din cauza 63... f4+ 64. Rh3 Ne6+. Acum însă slăbiciunea flancului regelui alb s-a agravat: pionii f3 şi h3, aflaţi pe cîmpuri albe, sînt slabi.

63... Rd6 64. Cg3 Re6 65. Ce2 Cd5 66. Rg3 Cf6 67. Cc1 Nd5 68. Cd3 Ch5+ 69. Rh2 e4

După ce a fixat regele alb la apărarea pionului slab h3, negrul trece la valorificarea majorităţii sale de pioni în centru.

70. f:e4 f:e4 71. Ce1 Cf4 72. Cc2 Ce2!

Pentru a doua oară pătrunde calul negru în tabăra albului, forţînd caii adverşi să ocupe poziţii defavorabile.

73. Cb1

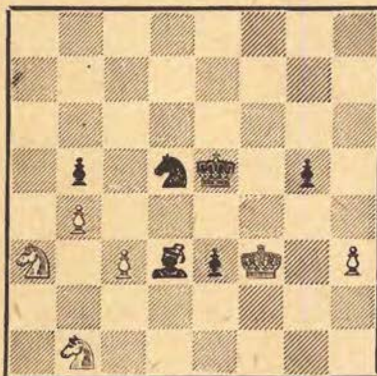
Dacă 73. Cd4+? atunci C:d4 74. c:d4 e3 şi negrul cîştigă imediat.

73... Nc4 74. Rg2 Nd3 75. C2a3 Cf4+ 76. Rf2! Cd5!

Negrul nu vrea să ia pionul h3, ci preferă să-şi continue consecvent planul: caii albi sînt pat şi forţele sale combinate trebuie să decidă jocul în centru. De remarcat cum forţele apărării au fost silite să ocupe cele mai defavorabile poziţii, în urma manevrelor de pe un flanc pe celălalt făcute de figurile negre, folosind pivotul d5.

77. Rg3 e3 78. Rf3 Re5

136



Acum albul este silit la pierderi materiale, deoarece la 79. Rg3 ar fi urmat 79... Cf4 80. Rf3 e2 81. Rf2 Cg2 şi negrul cîştigă.

79. c4 b:c4 80. b5 Rd6 81. b6 Rc6 82. b7 R:b7 83. Cb5

Zugzwangul îşi spune cuvîntul.

83... N:b1 84. Cd6+ Rc7 85. C:c4 Nf5 şi albul a cedat.

In partida aceasta se vede clar importanţa şi felul cum trebuie utilizat pivotul. Nebunul şi în special calul negru a utilizat cîmpul d5 pentru a manevra cu succes împotriva slăbiciunilor albe de pe ambele flancuri.

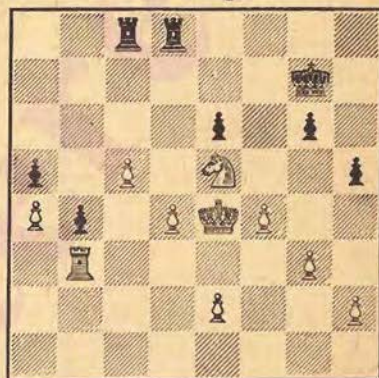
Este interesant de remarcat şi faptul că în afara cîmpului d5, negrul a mai folosit şi slăbiciunea cîmpurilor c4 şi d3 — cîmpuri albe — o demonstraţie de felul cum se combină aplicarea principiilor strategice. In cazul de faţă, manevra poziţională împotriva slăbiciunilor adverse a fost combinată cu folosirea superiorităţii nebunului asupra calului şi a dominaţiei pe care negrul a putut-o exercita pe cîmpurile albe.

Nu întotdeauna manevrele poziţionale sînt îndreptate împotriva unor slăbiciuni directe. Uneori ele au de scop realizarea unui avantaj poziţional deja existent care însă nu poate fi valorificat prin mijloace tehnice obişnuite.

Un exemplu tipic îl constituie finalul partidei Nimzovici-Buerger (1927). In poziţia din diagrama 137, este evident că avantajul este de partea albului, deoarece turnul, calul şi cei

137

W. Buerger



A. Nimzovici

doi pioni ai săi sînt superiori turnurilor negre, mai ales că acestea din urmă sînt reduse la pasivitate, nepuţînd pătrunde pe nicăieri în lagărul alb.

Problema realizării cîştigului pentru alb constă în crearea a doi pioni liberi legaţi în centru, pe coloanele „c" şi „d".

Lucrul acesta nu poate fi obţinut decît prin înaintarea e2—e4, urmată de d4—d5, dar pentru aceasta este necesar ca pionul c5 să fie apărat. In acelaşi timp trebuie susţinut mereu pionul d4. Funcţiunea de apărare a pionilor d4 şi c5 trebuie să fie îndeplinită de rege şi anume de pe cîmpul c4. S-ar părea, la prima vedere, că aducerea regelui la c4 este uşoară, dar la un studiu atent al poziţiei se constată că realizarea acestui plan nu

este chiar atît de simplă. De exemplu, la încercarea imediată Re4—d3 negrul are răspunsul T:c5.

De aceea Nimzovici utilizează pentru realizarea planului de aducere a regelui la c4, o manevră poziţională caracteristică bazată pe **folosirea cîmpurilor tari din lagărul propriu,** în legătură cu o slăbiciune adversă:

A urmat:

41. Cc4

Cîmpurile c4 şi b3 din tabăra albului joacă rolul de pivoţi pentru manevra care urmează.

41... Ta8 42. Te3 Rf6 43. Cd2 Re7 44. Cb3

Planul de manevre poziţionale al albului începe să se arate: cîmpul b3 (cîmp de blocadă) trebuie să fie ocupat pe rînd de cele două figuri albe, figura liberă (adică aceea care nu se află pe cîmpul de blocadă) exercitînd diferite ameninţări.

44... Ta6 45. Rd3 Td5 46. h4 Ta8 47. Rc4

Regele alb a ajuns la c4, dar acum figurile albe trebuie să se întoarcă în poziţiile lor cele mai bune: turnul la b3, iar calul la e5.

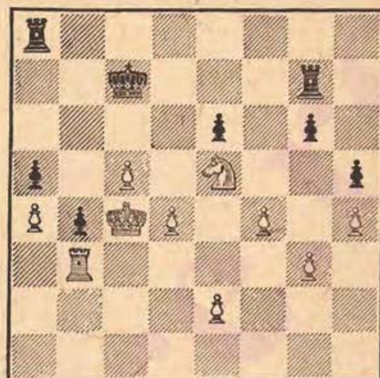
47... Rd7 48. Td3 Rc7 49. Td1 Td7 50. Tg1 Tf7 51. Tb1! Rb7

Negrul nu poate întreprinde nimic împotriva planului albului. Incercarea violentă de străpungere prin g6—g5 este insuficientă (Nimzovici indică parada foarte fină 52. Tg1!), astfel că albul poate opera în linişte.

52. Cd2 Rc6 53. Cf3 Rc7 54. Ce5 Tg7 55. Tb3!

Comparaţi această poziţie cu aceea din diagrama 137. Regele alb a ajuns la c4, figurile albe sînt în aceleaşi poziţii şi înaintarea e2—e4 este posibilă. Manevra poziţională s-a terminat şi partida intră în faza decisivă.

138



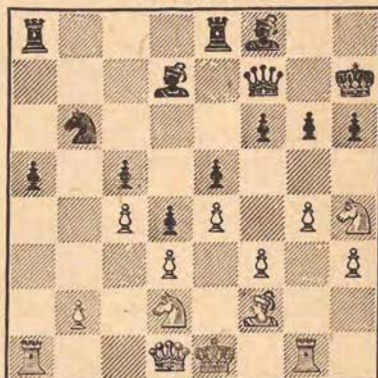
55... Tb8 56. e4 Tgg8 57. d5 e:d5+ 58. e:d5 Tbc8 59. d6+ Rd8 60. Rd5 Tg7 61. c6 şi negrul a cedat.

Şi acum, pentru a încheia acest capitol foarte important al manevrelor poziţionale împotriva slăbiciunilor adverse, iată un exemplu din practica marelui maestru rus M. I. Cigorin.

Poziţia din diagrama 139 a survenit după mutarea a 31-a a negrului, în a 20-a partidă a meciului Gunsberg-Cigorin, disputat la Havana în 1890.

139

M. Cigorin



I. Gunsberg

Cu ultima sa mutare (a6—a5!) marele maestru rus începe realizarea unui plan foarte interesant. Este clar că pe flancul damei superioritatea este de partea negrului, deoarece slăbiciunea pionului b2 este mult mai mare decît aceea a pionului a5.

Dar atacarea directă a acestei slăbiciuni nu poate da negrului un avantaj decisiv, deoarece albul îşi poate mobiliza suficiente forţe la apărarea ei. Şi totuşi negrul începe o presiune puternică pe flancul damei, asupra pionului b2, tocmai cu scopul de a bloca forţele albe la apărarea lui, urmînd ca după aceea, folosind superioritatea sa de spaţiu în centru, să organizeze un atac pe flancul regelui; un astfel de atac poate reuşi însă numai dacă forţele negre se pot deplasa mai repede decît ale adversarului de pe un flanc pe celălalt. Or, în poziţia din diagramă, negrul nu dispune de un „pivot" care să-i faciliteze această deplasare rapidă a forţelor. Vom vedea însă cum Cigorin, cu marea sa măiestrie, utilizează drept pivot nu un cîmp, ci o orizontală — a şasea — de-a lungul căreia forţele sale se vor mişca, la momentul potrivit, de pe flancul damei pe al regelui.

Să vedem realizarea practică a acestui plan :

32. Cg2 Teb8 33. Re2 De8 34. Dc2 Ca4!

„Deşi atacul acesta nu dă negrului vreun avantaj direct, totuşi el este necesar, deoarece forţează pe alb să apere pionul b2, îndepărtînd turnul şi calul albului de atacul pe flancul regelui. Dacă negrul ar fi jucat imediat 34... a4, pentru a dubla după aceea turnurile pe coloana „b", atunci ar fi dat albului timpul necesar (35.f4) de a se elibera în oarecare măsură din poziţia stînjenită în care se află" (Cigorin).

Avem aci un exemplu de folosire a unei manevre tactice intermediare, în cadrul manevrei poziţionale principale. Pentru a realiza dublarea turnurilor pe coloana „b" şi înaintarea pionului „a" la a4, negrul a trebuit să recurgă la acest atac intermediar al pionului b2.

35. Tgb1 Ta6!

„Mutarea acesta şi cea următoare au de scop dublarea la prima ocazie a turnurilor pe coloana „b" şi întărirea atacului prin Db8" (Cigorin).

36. Ne1 Tb7! 37.. Cf1 Tba7 38. Nd2 Cb6 39. Cg3 a4

Prima parte a manevrei poziţionale a negrului împotriva slăbiciunii b2 s-a terminat. Pionul a4 a încetat de a mai fi o slăbiciune şi negrul poate trece la organizarea presiunii de-a lungul coloanei „b".

40. Th1 Cc8 41. Thf1 Tb7 42. Ch1

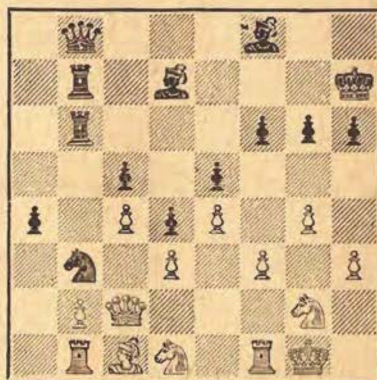
„Pentru apărarea pionului b2, după cum se va vedea din continuarea partidei" (Cigorin).

42... Tab6 43. Nc1 Ce7 44. Cf2 Db8 45. Cd1 Cc6

Presiunea negrului pe flancul damei se măreşte din ce în ce.

46. Rf2 Ca5 47. Rg1 Cb3 48. Tb1

140



Presiunea negrului a atins punctul maxim pe flancul damei şi figurile albului au fost aduse în poziţii foarte pasive. Acum a sosit momentul de a trece la prima parte a operaţiunilor pe flancul regelui, care au de scop obţinerea unei superiorităţi de spaţiu şi eliberarea liniei a 6-a, care trebuie să servească drept „pivot" negrului.

48... f5! 49. De2 f4 50. Ce1 Ne7

„Aci se prezenta un atac tentant, cu sacrificiul calităţii, prin 50... C:c1 51. T:c1 T:b2 52. C:b2 T:b2. Albul ar fi pierdut cel puţin o figură dacă ar fi răspuns Tc2 sau Cc2; singura apărare pe care o are la dispoziţie este 53. Dd1 şi dacă 53... a3, atunci 54. Tf2!.

Dacă după mutarea din partidă, pentru a preveni Nh4, albul se reîntoarce cu calul la g2, atunci negrul obţine o poziţie puternică, cu coloanele „a" şi „b" deschise, după Ta6, C:c1 şi a4—a3" (Cigorin).

După cum se vede din ultima parte a comentariului lui Cigorin, presiunea negrului pe flancul damei împiedică forţele albului să se deplaseze pe flancul regelui şi deci negrul îşi poate realiza în linişte manevra sa pentru cîştigarea de spaţiu şi eliberarea liniei a 6-a.

51. Cc2

Aci Steinitz, comentînd această partidă, afirmă că albul n-avea nimic mai bun decît să se reîntoarcă cu calul la g2, pentru a preîntîmpina pătrunderea nebunului negru prin h4. Dar, cum am văzut din comentariul precedent al lui Cigorin, în acest caz negrul ar fi putut obţine avantaj decisiv pe flancul damei.

51... Nh4 52. Nd2

„La 52. Ca1 ar fi urmat continuarea indicată mai sus: 52... C:c1 53. T:c1 C:b2 54. C:b2 T:b2 55. Dd1! a3 56. Tc2 Db4! 57. Tg2 (57. T:b2 a:b2 58. Cc2 Db3!) 57... Na4 58. Dc1 Dc3! şi albul este silit să schimbe damele: 59. D:c3 (59. Th2 Ng3 60. Tg2 g5) 59... d:c3 60. Tc1 a2!.

52... C:d2 53. D:d2 Rg7!

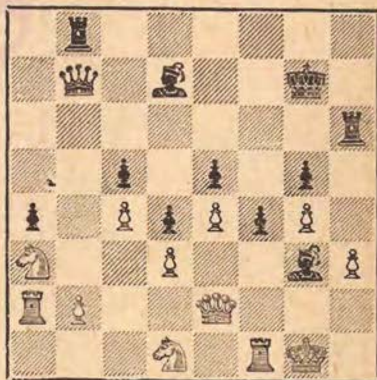
„Mutarea aceasta, care pare fără prea mare importanţă, este foarte tare şi profund gîndită: negrul are în vedere o acţiune a figurilor sale grele pe coloana „h" care se va deschide mai tîrziu" (Steinitz).

54. Ta1

„Albul nu poate elibera nici calul, nici turnul, de la apărarea pionului b2. La 54. Ca3 ar fi putut urma 54... Ng3 55. Ta1 h5 cu ameninţarea sacrificiului calităţii, arătat mai sus; după h:g5 se deschide şi coloana „h" (Cigorin).

54... h5 55. Ta2 g5 56. De2 Ng3 57. Ca3 h:g4 58. f:g4 Th6

141



Linia a şasea abia eliberată a şi început să servească deplasării rapide a forţelor negrului de pe flancul damei pe cel al regelui. Forţele albului blocate pe flancul damei, la apărarea pionului b2, nu pot sosi cu suficientă

repeziciune (sau nu pot scsi de loc) pe flancul regelui, unde s-a mutat centrul de gravitate al luptei.

59. Dg2

Apariția turnului negru pe coloana „h" obligă deja pe alb să fie prudent în apărare. De exemplu, după 59. Rg2 ar fi urmat sacrificiul 59... T:h3! 60. R:h3 Dh8+ 61. Rg2 Dh2+ 62. Rf3! Dh3! amenințînd N:g4+ și mat în două mutări.

59... Dh8 60. Cb5 T:h3 61. Cd6 Th2

Odată cu căderea pionului h3, poziția albului pe flancul regelui nu mai poate rezista. Lupta s-a terminat.

62. Df3 N:g4 63. Ce8+ Rg6 și albul a cedat.

Felul cum a condus Cigorin această partidă constituie un model clasic de manevră pozițională împotriva unei singure slăbiciuni adverse. Fazele luptei pot fi rezumate astfel:

— slăbiciunea adversă este fixată și atacată cu maximum de forțe disponibile;

— acest atac silește pe adversar să-și aducă forțele la apărarea slăbiciunii, unde ele ocupă poziții nefavorabile pentru a acționa pe celălalt flanc;

— utilizînd superioritatea sa de spațiu, iar ca pivot orizontala a șasea, negrul își deplasează la momentul oportun forțele pe flancul regelui (unde în prealabil și-a înaintat pionii și a deschis coloana „h") pentru un atac decisiv, pe care forțele rău plasate ale adversarului nu-l pot para.

CAPITOLUL IV

TEORIA ŞI PRACTICA

Cele expuse pînă acum formează un nucleu de cunoştinţe generale în domeniul strategiei şahului, suficient pentru a permite oricărui jucător să se orienteze în alcătuirea unui plan strategic obiectiv, corespunzător realităţilor poziţiei. Desigur, fiecare dintre problemele strategice examinate poate fi dezvoltată şi analizată mult mai pe larg. Practica aduce cu fiecare turneu de maeştri care se dispută, noi contribuţii la desăvîrşirea tehnicii realizării ideilor strategice. Fiecare jucător care vrea să progreseze, trebuie să urmărească partidele jucătorilor de frunte [1]) pentru ca astfel să-şi poată îmbogăţi bagajul de exemple cu care a pornit studiind această carte.

Problema cea mai importantă rămîne însă, pentru oricare jucător, aplicarea ideilor strategice în propriile sale partide. Cît de clară şi simplă pare realizarea avantajului perechii de nebuni, a unui pion liber sau a unei coloane deschise, în partidele lui Botvinnik, Alehin sau Capablanca! Dar cit de grea este problema cînd joci tu însuţi şi ideea strategică (dacă ai găsit-o) rămîne înnămolită în tot felul de variante tactice şi pare imposibil de realizat.

Cititorul nu trebuie să se descurajeze atunci cînd rejucîndu-şi o partidă constată că a jucat fără plan şi s-a lăsat tentat de mici curse, combinaţii superficiale sau a ales un plan greşit, necorespunzător caracteristicilor strategice ale poziţiei. Din contra, din analiza greşelilor făcute, el trebuie să înveţe şi să caute să le evite în fiecare partidă nouă pe care o joacă. Drumul ascendent al creşterii forţei de joc în şah este lent. El trece de obicei peste multe partide pierdute, dar mai ales printr-un studiu serios şi consecvent al teoriei şi duce, în cele din urmă, la rezultate de-a dreptul surprinzătoare pentru acela care l-a urmat cu încredere şi stăruinţă.

Există unii jucători care, obţinînd de la început succese mari în concursuri, datorită talentului lor, — dispreţuiesc teoria şi se bazează numai pe experienţa practică pe care o acumulează jucînd mereu. Desigur, în ultimă instanţă, teoria nu este decît formularea ordonată a unor concluzii relative la felul cum trebuie condusă lupta şahistă, pe baza experienţei practice. Dar, cum spune Nimzovici, „teoria este practica maeştrilor“ şi lucrul acesta nu trebuie pierdut din vedere. S-ar putea întîmpla ca un jucător de talent să ajungă la concluziile teoretice prin experienţa lui proprie. Este neîndoios însă că-i va trebui mult mai mult timp decît i-ar cere citirea atentă a acestei cărţi şi — în afară de aceasta — este absolut exclus să-şi

---

[1]) O carte foarte folositoare din acest punct de vedere este „Partide alese“ de campionul mondial M. Botvinnik, apărută în „Editura cultură fizică şi sport“.

poată însuşi toate (sau cel puţin o majoritate satisfăcătoare) a concluziilor la care teoria a ajuns în decurs de ani îndelungaţi.

Este inutil să argumentăm mai mult. Intre teorie şi practică există o legătură strînsă şi pentru orice jucător, oricît de talentat ar fi el, cunoaşterea teoriei nu poate decît să-i fie folositoare. Iar pentru acei care doresc şi simt că au talentul necesar pentru a ajunge fruntaşi ai şahului, teoria constituie un element „sine-qua-non".

Inchelem această carte, care sperăm că va contribui la creşterea nivelului calitativ al jucătorilor noştri, cu cîteva partide ale marilor maeştri. Alegerea lor a fost făcută în aşa fel încît să ajute cititorului să-şi formeze o imagine cît mai clară asupra felului cum se desfăşoară lupta de idei în şah, în ansamblul ei.

PARTIDE COMENTATE

APĂRAREA SICILIANĂ

Alb: **V. Smîslov** Negru: M. Najdorf

Turneul candidaţilor la campionatul mondial. Budapesta 1950

1. e2—e4	**c7—c5**
2. Cg1—f3	**d7—d6**
3. d2—d4	**c5:d4**
4. Cf3:d4	**Cg8—f6**
5. Cb1—c3	**a7—a6**
6. Nf1—e2	**e7—e5**

Mutarea aceasta ar fi fost fără îndoială cu asprime criticată pe vremea lui Tarrasch. Intr-adevăr, negrul îşi creează cu bună ştiinţă o slăbiciune în structura pionilor (pionul slab d6) şi în acelaşi timp slăbeşte cîmpul d5. Cu toate acestea, cum a arătat practica, aceste neajunsuri sînt compensate de faptul că negrul reuşeşte să împiedice înaintarea atît de periculoasă a pionilor albi pe flancul regelui, caracteristică în apărarea siciliană şi obţine în acelaşi timp o dezvoltare comodă a figurilor sale. Afară de aceasta, în majoritatea cazurilor, negrul reuşeşte în cele din urmă să joace d6—d5, după care obţine întotdeauna un joc bun. Toate aceste lucruri le ştiau desigur atît Smîslov cît şi Najdorf. In continuare însă — în timp ce Smîslov caută să aplice intr-o formă nouă planul strategic al albului, care constă în ocuparea cîmpului d5 şi exploatarea slăbiciunii pionului d6 — Najdorf nu găseşte replica corespunzătoare planului strategic al negrului şi în consecinţă nu mai ajunge la înaintarea d6—d5, după care intră în poziţie grea.

7. Cd4—b3	**Nc8—e6**
8. 0—0	**Cb8—d7**
9. Nc1—e3	**...**

De obicei aci s-a jucat 9. f4, încercînd împiedicarea înaintării d6—d5 prin presiune asupra pionului e5. Smîslov are însă în vedere un alt plan.

9...	**Nf8—e7**
10. f2—f3	**Cd7—b6**

La 10... b5 albul avea intenţia să joace, după cum a indicat chiar Smîslov, 11. Del Cb6 12. Td1 Cc4 13. Nc1, iar la 12... b4 13. Cb1 a5 14. a3 şi albul este mai bine dezvoltat.

11. Ne3—f2	**Dd8—c7**

Aci negrul avea ocazia să joace 11... d5. El s-a temut probabil de continuarea 12. Cc5 Dc8 13. Cd3 d4 14. Cb1 Cfd7 15. c3 după care rezultă o luptă complicată, în care totuşi albul păstrează şanse mai bune deoarece pionii centrali ai negrului sînt greu de apărat.

12. a2—a4 **Cb6—c4**
13. Ne2:c4! **...**

Consecvent planului său strategic, albul lasă adversarului perechea de nebuni pentru a păstra controlul asupra importantului punct c5.

13... **Ne6:c4**
14. Tf1—e1 **0—0**
15. Cb3—d2 **Nc4—e6**

Interesant este comentariul pe care îl face aci Smîslov. „Najdorf speră în zadar să folosească faimosul avantaj al celor doi nebuni. Trebuia manifestată inițiativă pe flancul damei, jucînd 15... b5. După 16. a:b5 a:b5 17. T:a8 T:a8 18. b3 N:b3 19. C:b5 Da5 20. c:b3 D:b5 el și-ar fi eliberat puțin jocul. După mutarea din partidă el ajunge în poziție stînjenită".

Deci Najdorf a făcut greșeala strategică de a acorda prea multă importanță perechii de nebuni, subestimînd valoarea dominației albului pe cîmpul d5.

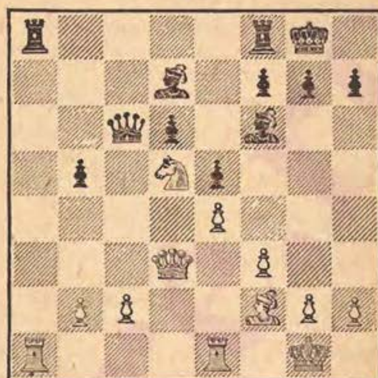
16. Cd2—f1 **Dc7—c6**
17. Cf1—e3 **b7—b5**
18. Dd1—d3 **Ne6—d7?**

Cu aceasta negrul părăsește definitiv lupta pentru cîmpul d5.

Perseverînd în ideea sa greșită, negrul retrage nebunul din e6, pentru a proteja pionul b5. Cum arată Smîslov, mai bine era 18... b4 19. Ccd5 N:d5 20. e:d5 Db7 21. a5 Tfc8 și lupta are un caracter încordat.

19. a4:b5 **a6:b5**
20. Ce3—d5 **Cf6:d5**
21. Cc3:d5 **Ne7—f6**

142



Evident, planul strategic al negrului bazat pe păstrarea perechii de nebuni s-a dovedit a fi greșit. Intr-adevăr, cu ultima sa mutare, care de altfel este forțată (la 21... Nd8 urmează 22. Cb4, iar la 21... Ng5 22. e4 T:a1 23. T:a1 Nd8 24. Cb4 și negrul pierde un pion) negrul renunță la perechea de nebuni. Dar albul nu se grăbește să schimbe, deoarece datorită poziției dominante a calului său la d5, el are un avantaj pozițional indiscutabil. Cititorul să compare raza de acțiune a nebunului f2 și al adversarului său de la f6, calul d5 cu nebunul d7, poziția lipsită de slăbiciuni a pionilor albi, cu slăbiciunile negrului de la b5 și d6.

22. Dd3—d2! **...**

Cu mutarea aceasta albul pregătește un atac pe flancul regelui, prin înaintarea pionilor „g" și „h". De aceea negrul se grăbește să schimbe turnurile pe coloana „a" pentru a evita primejdia.

22... **Ta8:a1**
23. Te1:a1 **Tf8—a8**
24. Cd5:f6+ **...**

O mutare foarte importantă. Albul renunță la calul său excelent postat

de la d5 pentru a creea negrului o nouă slăbire a poziţiei de pioni, pe care speră s-o poată folosi în finalul care urmează, deşi rămîn nebuni de culori diferite, deoarece pionii slabi ai negrului se află pe cîmpuri negre.

24...	g7:f6
25. Ta1:a8+	Dc6:a8
26. Nf2—h4	...

Acum negrul pierde un pion dar nebunii de culori diferite îi dau mari şanse de salvare.

26...	Da8—a7+
27. Rg1—f1	Da7—d4?

Desigur negrul trebuie să caute să schimbe damele, pentru ca astfel să-şi mărească şansele de remiză, dar lucrul acesta trebuia făcut în condiţiuni mai favorabile. Smîslov arată că trebuia jucat 27... Ne6 cu ameninţarea Nc4+, după care ar fi fost posibilă varianta : 27... Ne6 28. b3 Da1+ 29. Rf2 Dd4+ 30. D:d4 e:d4 31. N:f6 d3 32. c:d3 N:b3 33. Ne7 d5 34. e5 şi deşi finalul este favorabil albului (datorită posibilităţii de a înainta pionii de pe flancul regelui : g2—g4 urmat de f3—f4—f5) totuşi şansele sale de cîştig ar fi fost mai mici decît în partidă. După mutarea greşită din partidă, albul cîştigă doi pioni.

28. Dd2:d4	e5:d4
29. Nh4:f6	Nd7—e6
30. Nf6:d4	...

Acum cîştigul partidei constituie pentru alb o chestiune de tehnică a realizării avantajului material, pe care Smîslov o rezolvă cu destulă uşurinţă. Prima etapă este formarea unui pion liber pe flancul damei.

30...	d6—d5
31. e4:d5	Ne6:d5
32. Rf1—e2	Rg8—f8
33. b2—b3	Rf8—e7
34. Nd4—c5+	Re7—e6
35. Re2—d3	Re6—e5
36. Nc5—a7	Nd5—e6
37. c2—c4	b5:c4+
38. b3:c4	Ne6—d7
39. Na7—b8+	Re5—e6
40. Rd3—e4	Nd7—c6+
41. Re4—f4	...

Aci partida s-a întrerupt şi negrul a cedat fără să mai reia jocul. Intr-adevăr, el nu poate împiedica pe alb să-şi formeze un al doilea pion liber pe flancul regelui, după care cîştigul este uşor.

APĂRAREA SICILIANĂ

Alb : **P. Keres** Negru : A. Kotov

Turneul celor mai tari jucători din U.R.S.S.
Pernau 1947

1. e2—e4	c7—c5
2. Cg1—e2	...

Mutarea aceasta nu este nouă şi nici nu este mai tare decît continuarea obişnuită 2. Cf3. Ea ascunde însă cîteva subtilităţi care necesită un joc atent din partea negrului.

2...	d7—d6

Teoria consideră aci că cel mai bun răspuns pentru negru este 2... Cc6, după care albul n-are nimic mai bun decît să reintre în variantele obişnuite prin 3. d4 c:d4 4. C:d4 etc. Din concluzia aceasta a teoriei reese unul din avantajele pe care le prezintă mutarea 2. Ce2: ea forţează pe negru să joace un sistem de apărare cu mutarea Cc6 ceea ce poate nu intră în prevederile sale, deoarece mulţi maeştri sînt astăzi de părere că varianta cea mai bună a apărării siciliene este aceea jucată de Najdorf în partida precedentă.

3. g2—g3	b7—b5?!

Mutarea aceasta constituie de fapt o încercare de a contracara chiar de la început planul de dezvoltare al albului. Negrul are intenţia să opună nebunul la b7, anulînd astfel presiunea pe diagonala h1—a8 şi în acelaşi timp să stînjenească prin ameninţarea b5—

b4 ieşirea normală a calului alb la c3. După cum se va vedea însă, pionul înaintat la b5 constituie un obiectiv de atac, care va permite albului să obţină avantaj pe flancul damei.

4. Nf1—g2 Nc8—b7
5. d2—d4! ...

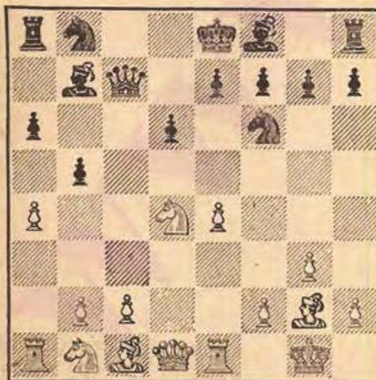
Albul se reîntoarce la sistemul obişnuit de dezvoltare, cîştigînd în acelaşi timp şi un tempo, deoarece după schimbul la d4, calul alb atacă pionul b5 şi negrul trebuie să piardă o mutare pentru a-l apăra.

5... c5:d4
6. Ce2:d4 a7—a6
7. 0—0 Cg8—f6
8. Tf1—e1 Dd8—c7?

Mutarea aceasta atît de obişnuită în apărarea siciliană este aici greşită, deoarece permite albului să înceapă o acţiune ofensivă pe aripa damei, pe care negrul n-o poate para satisfăcător din cauza întîrzierii sale în dezvoltare. Keres indică aici continuarea 8... e5 9. Cf5 g6 10. Ce3 Ne7 deşi şi atunci albul ar fi păstrat un joc superior din cauza stăpînirii cîmpului d5.

9. a2—a4! ...

143



Cu aceasta albul începe atacul strategic asupra flancului damei negrului. Acest atac se bazează pe două considerente : a) aci se găseşte un obiectiv destul de uşor de atacat şi b) flancul regelui negru fiind nedezvoltat şi albul avînd avantaj de timp, orice acţiune ofensivă îi este favorabilă, deoarece forţele negrului nu sînt mobilizate pentru apărare.

9... b5:a4

La 9... b4 albul ar fi răspuns cu 10. c3! după care negrul s-ar fi aflat în foarte mari dificultăţi.

10. Ta1:a4 ...

Aci Keres face următorul comentariu, deosebit de interesant din punctul de vedere al realizării planului strategic al albului: „poate că soluţia justă a problemei ce se punea în faţa albului era sacrificiul calului 10. Cc3 e5 11. Ng5 Cbd7 12. Cd5! e:d5 13. e:d5+ Rd8 14. Ta3 cu un atac extrem de puternic. Mutarea din partidă duce la un joc mai liniştit, dar uşurează apărarea negrului".

Varianta de mai sus constituie o aducere la îndeplinire pe cale combinativă a principalei idei strategice a albului, anume folosirea avantajului momentan de timp pe care îl deţine pentru obţinerea unui avantaj decisiv. Urmările exacte ale sacrificiului erau însă foarte greu de calculat şi de aceea Keres preferă soluţia poziţională, mai simplă şi mai uşor de controlat. Acum negrul are un pion slab la a6 şi în afară de aceasta, turnul alb intră în joc într-o fază a partidei cînd lucrul acesta în mod obişnuit nu se produce.

10... Cb8—d7
11. Nc1—d2 ...

Cîmpul a5 este în stăpînirea albului, care ameninţă să-l utilizeze într-un mod foarte efectiv. Keres remarcă

însă că şi în această poziţie era posibilă soluţia combinativă a problemei, tot prin sacrificiul calului, anume 11. Cc3 e6 12. Cd5!

11... Cd7—c5
12. Ta4—c4 e7—e5!

„Singura apărare, dar destul de neplăcută pentru alb" spune Keres. După cum se vede, negrul este nevoit să recurgă la resurse tactice pentru a rezista presiunii poziţionale crescînde a albului. După e7—e5 în poziţia negrului apare o nouă slăbiciune — pionul d6.

13. Cd4—f5 ...

Din nou albul preferă continuarea poziţională — corespunzătoare caracteristicilor strategice ale poziţiei — continuării combinative 13. b4 e:d4 14. b:c5 b:c5 15. e5 după care albul ar fi căpătat un atac a cărui valoare este foarte dificil de apreciat.

13... Dc7—d7
14. Ng2—h3 ...

Aci albul, după cum spune Keres, a pierdut foarte mult timp cu calcularea variantelor care rezultă după 14. Nb4 şi în care albul sacrifică un pion pentru a obţine atac direct la rege, de exemplu: 14... Cf:e4 15. N:c5 C:c5 16. N:b7 C:b7 17. Df3 urmat de Cc3 sau 14... Cc:e4 15. Nh3 Dd8 16. Cc3, în ambele cazuri cu atac puternic.

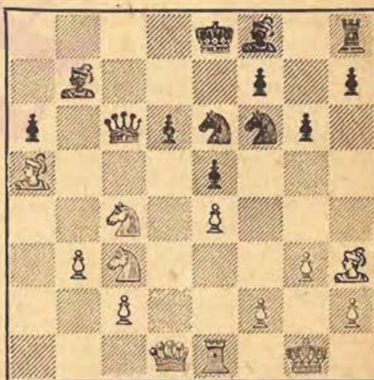
Faptul că el a ales totuşi în cele din urmă continuarea poziţională, arată cît este de greu de soluţionat astfel de poziţii prin continuări combinative, atunci cînd acestea nu duc la concluzii absolut clare. Principial — şi practica a confirmat acest lucru — în realizarea planurilor strategice trebuie preferate metodele poziţionale sigure, faţă de orice combinaţii tentante, dar ale căror consecinţe nu pot fi calculate pînă la sfîrşit.

14... Cc5—e6
15. Nd2—a5 g7—g6!

„Negrul se apără foarte bine în poziţie grea" (Keres). Nu mergea încercarea de a scăpa de slăbiciunea pionului d6 prin înaintarea lui, de exemplu: 15... d5 16. Tc7! (pătrunderea pe linia a 7-a!) 16... C:c7 17. C:g7+ N:g7 18. N:d7+ R:d7 19. e:d5 cu avantaj pentru alb, deoarece negrul nu poate lua la d5 din cauza 20. c4 şi albul cîştigă o figură.

16. Cf5—e3 Ta8—c8
17. Cb1—c3 Tc8:c4
18. Ce3:c4 Dd7—c6
19. b2—b3 ...

144



Din punct de vedere poziţional, albul are un avantaj incontestabil în poziţia din diagramă. Intr-adevăr, negrul are slăbiciuni de pioni (a6 şi d6), slăbiciuni de cîmpuri (a5, b6, d5), iar mobilitatea figurilor sale este evident inferioară celor albe. Era greu de găsit o continuare satisfăcătoare pentru negru. Nu merge de exemplu 19... Ne7 20. N:e6 f:e6 21. Nb4 şi albul cîştigă un pion, deoarece la 21... 0—0 urmează 22. N:d6 Td8 23. Cd5!. Urmează însă o greşeală neaşteptată din partea negrului, după care partida se

termină imediat. Trebuie remarcat că astfel de greșeli nu sînt întîmplătoare, ci se produc de obicei în poziții în care una din părți este supusă unei puternice presiuni poziționale.

19...	Ce6—c5??

Keres arată că se aștepta aci la continuarea 19... Cd4, care ar fi dus la complicații. Și atunci albul ar fi păstrat avantajul său, printr-o combinație interesantă: 20. Cd5! C:d5 21. C:e5!, de exemplu 21... d:e5 22. D:d4! e:d4 23. e:d4+ etc. sau 21... Dc5 22. Cc4 Ne7 23. Ng2! și după 24. Nb6 albul recîștigă figura cu avantaj.

20. Cc4:e5! și negrul cedează deoarece pierde dama sau este făcut mat.

GAMBITUL DAMEI ACCEPTAT

Alb: **Dr. A. Alehin** Negru: R. Fine

Marele turneu internațional de la Kemeri, 1937

1. d2—d4	d7—d5
2. c2—c4	d5:c4
3. Cg1—f3	Cg8—f6
4. Dd1—a4+	...

De obicei se joacă aci 4. e3 e6 5. N:c4 c5 6. De2 a6 etc. Mutarea jucată de Alehin este mai puțin experimentată și la epoca jucării acestei partide constituia o posibilitate de a aduce partida pe un teren mai puțin cercetat de teorie.

4...	Dd8—d7

Cu mutarea aceasta și cea următoare Fine forțează schimbul damelor, după care speră să obțină joc egal.

5. Da4:c4	Dd7—c6
6. Cb1—a3	Dc6:c4
7. Ca3:c4	...

Prima fază a partidei s-a terminat. Negrul a obținut schimbul damelor, dar cu prețul unei oarecari întîrzieri în dezvoltare, pe care Alehin o folosește cu măiestrie pentru a obține alte avantaje strategice mai durabile.

7...	e7—e6
8. a2—a3!	...

145



O mutare foarte bine judecată din punct de vedere strategic. Interesul negrului este să egaleze jocul și lucrul acesta poate fi cel mai ușor realizat prin schimburi de piese. Cu 8. a3 albul împiedică șahul nebunului negru la b4 și deci schimbul nebunilor pe cîmpul d2. Pe de altă parte, mutarea 8. a3 mai are de scop să amenințe imediat b4 după care negrul nu mai ajunge să joace c7—c5, o mutare eliberatoare caracteristică pentru astfel de poziții. Deci, dacă negrul nu vrea să fie împiedicat să joace c7—c5 și deci să rămînă cu o poziție foarte stînjenită, el trebuie să joace această mutare imediat, or lucrul acesta, cum se va vedea în partidă, are alte urmări neplăcute.

8...	c7—c5
9. Nc1—f4	...

Acum se vede intenția albului. Pentru moment cîmpul d6 este în stăpînirea sa și aceasta are drept urmare

obținerea unui avantaj strategic clar: perechea de nebuni.

9... Cb8—c6
10. d4:c5! ...

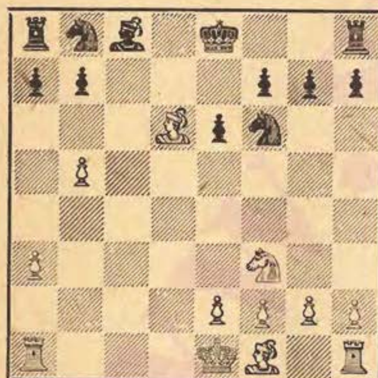
Foarte bine. Albul nu se grăbește să joace Cd6+, ci caută întîi să cîștige timp printr-o manevră simplă și foarte instructivă.

10... Nf8:c5
11. b2—b4 Nc5—e7
12. b4—b5! Cc6—b8

Alungînd nebunul și calul negru, pionul „b" al albului a ajuns pînă la b5, unde stînjenește considerabil jocul negrului.

13. Cc4—d6+ Ne7:d6
14. Nf4:d6 ...

146



Cu aceasta s-a terminat prima fază a partidei — evident în favoarea albului, care a obținut perechea de nebuni și are un avantaj de spațiu apreciabil. Dar poziția negrului n-are nici o slăbiciune de pion și din această cauză albul trebuie să joace excepțional de bine pentru a-și valorifica avantajul. Alehin rezolvă problemele ce se pun albului în această poziție de o manieră care face ca această partidă să fie una din cele mai bune din ultima parte a carierei sale.

14... Cf6—e4
15. Nd6—c7 Cb8—d7

Negrul nu găsește aci calea justă care consta în 15... a6! cu ideea de a obține contrajoc pe coloana „a". El s-a temut probabil de mutarea de blocadă 16. b6, dar în cazul acesta ar fi obținut din nou cîmpul bun c6 pentru cal.

16. Cf3—d4! ...

O mutare excelentă care se bazează pe exacta apreciere a valorii cîmpurilor tari și slabe în această poziție. Albul constată că punctele tari ale negrului sînt d5 și e4, de pe care caii săi pot desfășura maximumul lor de activitate. De aceea el formulează planul strategic de a-și plasa pionii pe cîmpurile f3 și e4 pentru a anula astfel valcarea cavaleriei negrului. In locul acestei mutări continuarea „naturală" 16. e3 (pe care ar fi jucat-o oricare jucător mai slab) constituie o greșeală în urma căreia negrul poate obține un contrajoc suficient.

16... Cd7—b6
17. f2—f3 Cb6—d5
18. Nc7—a5 Ce4—f6
19. Cd4—c2 ...

Previne posibilitatea negrului de a răspunde la e2—e4 cu Ce3.

19... Nc8—d7
20. e2—e4 Ta8—c8
21. Re1—d2! ...

Din nou o mutare excelentă. Albul nu se teme de primejdiile care i-ar putea amenința regele pe coloana „d" deschisă și realizează un cîștig important de timp mutînd regele în loc să deplaseze calul amenințat.

21... Cd5—b6
22. Cc2—e3 ...

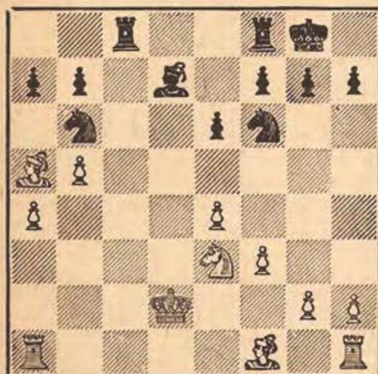
împiedică 22... Cc4+. La e3 calul alb ocupă o poziție minunată de unde poate lua parte la orice operație importantă.

22... 0—0

Ceva mai bine ar fi fost 22... Ca4 urmat de Cc5. Cu mutarea sa următoare Alehin împiedică această posibilitate a negrului.

23. a3—a4! ...

147



La prima vedere s-ar părea că negrul terminînd primul dezvoltarea și neavînd nici o slăbiciune de pioni, a reușit să treacă peste ce era mai greu. La o analiză atentă a poziției se vede însă că piesele sale ușoare nu au cîmpuri bune pe care să se poată deplasa: cei doi cai sînt blocați, iar nebunul din d7 joacă pentru moment rolul unui pion. In cîteva mutări albul își termină mobilizarea forțelor, după care avantajele sale strategice încep să-și spună cuvîntul.

23... Tf8—d8
24. Nf1—d3 e6—e5

Pentru a-și elibera nebunul închis negrul n-are altceva mai bun decît această mutare, în urma căreia se slăbesc însă cîmpurile d5 și f5, care se află sub controlul calului alb.

25. Th1—c1 Nd7—e6
26. Tc1:c8 Td8:c8
27. Na5—b4 ...

Nebunul se retrage pentru a permite o nouă înaintare a pionului „a", ceea ce duce la o nouă stînjenire a calului negru b6.

27... Cf6—e8
28. a4—a5 Cb6—d7

Nu mergea 28... Cc4+ din cauza 29. C:c4 N:c4 30. Tc1 Ne6 31. T:c8 N:c8 32. Nc5 a6 33. b:a6 b:a6 34. Rc3 și pionul negru a6 nu poate fi apărat.

29. Ce3—d5 ...

Cu aceasta albul obține un pion liber, ceea ce în legătură cu cei doi nebuni trebuie să fie suficient pentru victorie. Schimbul la d5 este forțat deoarece altfel negrul nu se poate menține cu turnul pe coloana „c" după b5—b6 și Ce7 (în eventualitatea că negrul joacă Rh8).

29... Ne6:d5
30. e4:d5 Cd7—c5

Și negrul a obținut cîmpul c5 și caută să-l utilizeze cît mai bine pentru a obține contrașanse.

31. Nd3—f5 Tc8—d8

Negrul nu vrea să simplifice jocul prin schimbul turnurilor care putea fi obținut prin 31... Cb3+ 32. Rd3 C:a1 33. N:c8. Acum la 32. N:c5 urmează desigur 32... T:d5+.

32. Rd2—c3 b7—b6

Pionul d5 nu putea fi luat din cauza Rc4.

33. a5:b6 a7:b6
34. Nb4:c5! ...

Perechea de nebuni și-a făcut datoria. Unul dintre ei este schimbat la

momentul oportun pentru a intra într-un final uşor cîştigat, datorită celor doi pioni liberi.

34... b6:c5
35. b5—b6 Ce8—d6
36. Nf5—d7! ...

Partida s-a terminat. Negrul nu poate para ameninţarea Nd7—c6, b6—b7 şi Ta1—a8. De aceea se lasă făcut mat.

36... Td8:d7
37. Ta1—a8+ Cf6—e8
38. Ta8:e8+ mat.

GAMBITUL DAMEI

Alb: **J. R. Capablanca**
Negru: Dr. E. Lasker

A II-a partidă a meciului pentru campionatul mondial. Havana, 1921

1. d2—d4 d7—d5
2. Cg1—f3 e7—e6
3. c2—c4 Cg8—f6
4. Nc1—g5 Cb8—d7
5. e2—e3 Nf8—e7
6. Cb1—c3 0—0
7. Ta1—c1 Tf8—e8

Prin intervertire de mutări s-a ajuns la una dintre cele mai cunoscute poziţii ale Gambitului damei. Ultima mutare a negrului nu este cea mai bună, dar pe vremea cînd s-a jucat această partidă teoria nu ajunsese la concluzia că 7... c6 este cea mai bună mutare, lucru care a fost demonstrat mult mai tîrziu în meciul pentru campionatul mondial dintre Alehin şi Capablanca, jucat în 1927.

8. Dd1—c2 c7—c6
9. Nf1—d3 d5:c4
10. Nd3:c4 Cf6—d5
11. Ng5:e7 Te8:e7

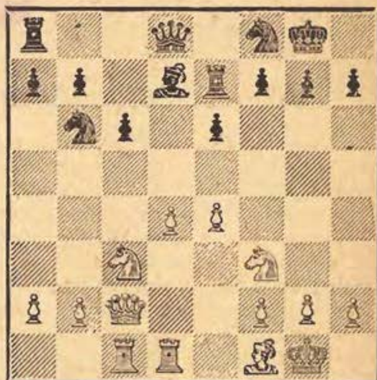
O mutare caracteristică stilului de joc al lui Lasker, care obişnuia adeseori să intre cu bună ştiinţă în poziţii grele pentru a complica jocul. Desigur 11... D:e7 era mai bine, negrul putînd continua după 12. 0—0 cu 12... C:c3 13. D:c3 e5, analog actualei variante principale recomandate de teorie cu mutările Dc2 şi Te8 în plus.

12. 0—0 Cd7—f8
13. Tf1—d1 Nc8—d7
14. e3—e4 ...

Fiind mai bine dezvoltat, albul începe înaintarea strategică în centru pentru a folosi astfel mobilitatea superioară a figurilor sale. Aducîndu-şi pionul pînă la e5, el condamnă în acelaşi timp nebunul rău de la d7, care nu mai poate ieşi decît cu greutate din dosul barierei de pioni.

14... Cd5—b6
15. Nc4—f1! ...

148



Retragerea aceasta a nebunului are ca scop să păstreze mobilitatea maximă a figurilor albe. Foarte mulţi jucători ar fi mutat aci 15. Nd3 sau 15. Nb3, dar amîndouă aceste mutări sînt mai slabe decît mutarea jucată de Capablanca. După cum se va vedea în continuare, pentru executarea planu-

lui său strategic în centru, albul n-are nevoie de nebunul din f1, care va trebui să aştepte 22 de mutări înainte de a reintra în joc.

15... Ta8—c8
16. b2—b4 ...

Dacă nebunul s-ar fi retras la b3, mutarea aceasta care împiedică eliberarea jocului negru prin c6—c5 n-ar mai fi fost posibilă. Acum albul controlează complet cîmpul c5 şi sileşte pe negru să-şi slăbească poziţia de pioni de pe flancul damei pentru a împiedica instalarea unui cal pe acest cîmp.

16... Nd7—e8
17. Dc2—b3 Te7—c7
18. a2—a4 ...

In planul albului intră înaintarea e4—e5 pentru a elibera cîmpul e4 necesar calului din c3 pentru a ajunge la c5. Dar pentru aceasta este necesară mai întîi alungarea calului negru b6, pentru a împiedica ocuparea imediată a cîmpului d5, care după înaintarea e4—e5 devine un cîmp tare pentru negru.

18... Cf8—g6
19. a4—a5 Cb6—d7
20. e4—e5! ...

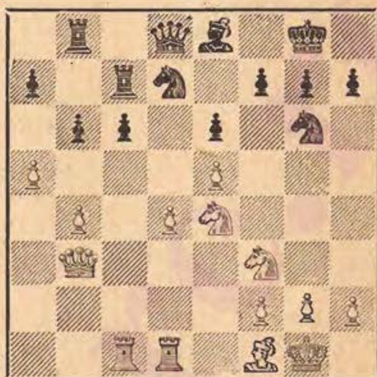
Inaintarea aceasta se bazează pe aprecierea că valoarea strategică a cîmpurilor e4, c5 şi d6 este mai mare decît aceea a cîmpului d5 şi slăbirea pionului d4.

20... b7—b6

Lasker şi-a dat seama de primejdia de a ajunge într-o poziţie complet paralizată, de aceea începe un contrajoc pe aripa damei, deşi în felul acesta îşi creează un pion slab la c6 (pion înapoiat pe coloană semideschisă)

21. Cc3—e4 Tc8—b8

149



Studiul acestei poziţii este deosebit de instructiv din punctul de vedere al caracteristicilor strategice. Albul are o mare superioritate de spaţiu şi domină cîteva cîmpuri tari în centru şi în poziţia adversarului (c5, d6, e4). Afară de aceasta el poate exercita presiune de-a lungul coloanei „c" semideschise. Avantajul său este deci clar. Tocmai aci intervine acea obligaţie de a ataca despre care vorbea Steinitz. Albul **trebuie** să întreprindă ceva ofensiv pentru a-şi menţine avantajul, deoarece altfel negrul reuşeşte în cele din urmă să se elibereze. Chiar în poziţia din diagramă Lasker ameninţă 22... b:a5 şi eventual c5. Felul cum joacă Capablanca pentru a-şi menţine presiunea este extrem de interesant.

22. Db3—c3 Cg6—f4

Calul se îndreaptă spre cîmpul tare d5.

23. Ce4—d6 Cf4—d5
24. Dc3—a3 f7—f6!?

Lasker foloseşte toate posibilităţile pe care i le oferă poziţia. Cu preţul unei noi slăbiri a structurii pionilor,

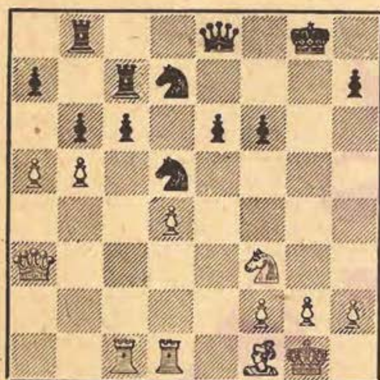
el amenință să-și aducă în joc nebunul închis, ceea ce forțează pe alb să schimbe calul bine postat de la d6 pentru nebunul e8. Deci o descreștere a mobilității figurilcr albe, dar o creștere a slăbiciunii pionilor negri.

25. Cd6:e8 Dd8:e8
26. e5:f6 g7:f6

Răspunsul acesta este aproape forțat, deoarece negrul nu-și poate permite să ia la f6 cu calul, după care albul capătă cîmpul tare e5 și presiune asupra pionului izolat și înapoiat e6.

27. b4—b5 ...

150



Aci Capablanca face un comentariu caracteristic stilului său de joc: „poziția expusă a regelui negru invită la atac, dar înainte de a întreprinde acest lucru albul trebuie să schimbe pionii de pe flancul damei, pentru a evita slăbiciuni posibile".

Deci înainte de a începe acțiunea decisivă împotriva regelui advers, acțiune dictată de slăbiciunea pionilor negri de pe flancul regelui, Capablanca se gîndește la eventualul contrajoc al adversarului său asupra pionilor albi de pe flancul damei care în urma deplasării figurilor albe pe flancul regelui rămîn slabi.

27... Tb8—c8

După 27... c5 28. a:b6 a:b6 29. Nc4 negrul rămîne cu o nlăbiciune serioasă la c6.

28. b5:c6 Tc7:c6
29. Tc1:c6 Tc8:c6
30. a5:b6 a7:b6

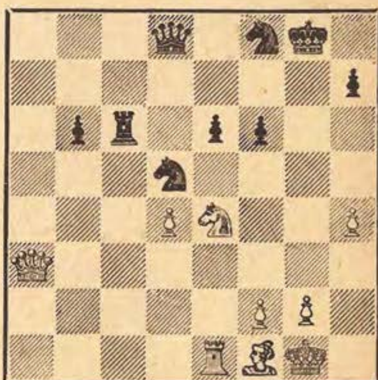
Planul albului a fost îndeplinit: pionii săi de pe flancul damei au dispărut și figurile sale sînt libere să întreprindă atacul decisiv la rege.

31. Td1—e1 De8—c8
32. Cf3—d2 ...

Calul alb se îndreaptă spre punctul de unde poate exercita maximum de acțiune: e4.

32... Cd7—f8
33. Cd2—e4 Dc8—d8
34. h2—h4! ...

151



Cu mijloace dintre cele mai simple, albul a ajuns la o poziție de atac foarte amenințătoare. Apărarea pentru negru este foarte grea din cauza numeroaselor slăbiciuni de pioni și a poziției expuse a regelui.

34... **Tc6—c7**

Capablanca crede că aci cea mai bună şansă pentru negru era 34... h6 urmat de 35... f5, dar şi atunci şansele de cîştig ale albului ar fi fost foarte mari.

35. Da3—b3 **...**

Ameninţă 36. Nc4 după care atîrnă în aer combinaţia 37. N:d5 e:d5 38. D:d5+ D:d5 39. C:f6+ şi C:d5 şi albul cîştigă.

35... **Tc7—g7**
36. g2—g3 **Tg7—a7**
37. Nf1—c4 **Ta7—a5**

Parează ameninţarea arătată în nota de la mutarea a 36-a.

38. Ce4—c3 **...**

Cu ameninţarea de a cîştiga un pion prin N:d5 e:d5 40. Tb1.

38... **Cd5:c3**
39. Db3:c3 **Rg8—f7**
40. Dc3—e3 **...**

Triplu atac asupra pionului slab e6.

40... **Dd8—d6**
41. De3—e4 **Ta5—a4**

Piesele negre şi-au pierdut aproape complet mobilitatea din cauza necesităţii de a apăra numeroasele puncte slabe.

42. De4—b7+ **Rf7—g6**
43. Db7—c8 **Dd6—b4**
44. Te1—c1 **Db4—e7**

Nu mergea 44... Da3 din cauza 45. Nd3+ f5 (45... D:d3 46. De8+ şi 47. D:a4) 46. De8+ Rh6 47. Te1 şi albul cîştigă în cîteva mutări.

45. Nc4—d3+ **Rg6—h6**
46. Tc1—c7 **Ta4—a1+**
47. Rg1—g2 **De7—d6**
48. Dc8:f8+! şi negrul a cedat deoarece urmează mat.

INDIANA DAMEI

Alb: **A. Lilienthal**
Negru M. Botvinnik
Al 12-lea campionat al U.R.S.S. Moscova 1940

1. d2—d4	**Cg8—f6**
2. c2—c4	**e7—e6**
3. Cg1—f3	**b7—b6**
4. g2—g3	**Nc8—b7**
5. Nf1—g2	**Nf8—e7**
6. 0—0	**0—0**
7. Cb1—c3	**Cf6—e4**

In deschiderea aceasta lupta strategică se dă în jurul stăpînirii cîmpului e4. Multă vreme s-a crezut că cea mai bună metodă pentru negru constă în 7... d5, dar cum a demonstrat Nimzovici, după 8. Ce5 albul obţine un joc superior, lucru care s-a confirmat în foarte multe partide de concurs. Mutarea 7... Ce4 este considerată astăzi ca singura cale pentru negru de a egala jocul.

8. Dd1—c2 **Ce4:c3**
9. Dc2:c3 **d7—d6**

Mutarea aceasta a fost jucată cu mult succes de către Keres. Intr-o partidă cu Alehin (AVRO 1938), Botvinnik a jucat direct 9... f5, care este de asemenea bună. In cele din urmă Keres a întărit jocul negrului cu 9... Ne4, obţinînd cu uşurinţă egalitatea: 10. Ce1 N:g2 11. C:g2 c6 12. d5!? c:d5 13. c:d5 Ca6 14. Cf4 Dc8! (Lilienthal-Keres, Moscova 1941).

10. Dc3—c2 **f7—f5**
11. Cf3—e1 **...**

Retragerea aceasta a calului este absolut necesară deoarece altfel albul pierde lupta pentru cîmpul e4, pe care negrul ameninţă să-l ocupe definitiv prin manevra Cb8—d7—f6.

11... **Cb8—c6!?**

In a noua partidă a meciului său cu Euwe (1940), Keres a jucat aci 11... Dc8 ceea ce fără îndoială este mai bine. După 12. e4 Cd7 13. d5 Cc5 negrul a obţinut o poziţie satisfăcătoare. Botvinnik cunoştea desigur partida aceasta, dar situaţia pe care o avea în clasament în momentul cînd s-a jucat această partidă îl obliga să joace la cîştig, de aceea a căutat să evite schimburile premature.

12. d4—d5! ...

Prin înaintarea aceasta albul îşi asigură coloana „c" semideschisă şi controlul importantelor puncte c6 şi e6. In schimb negrul capătă cîmpul e5.

12... e6:d5
13. c4:d5 Cc6—b4?

Dacă mutarea 11... Cc6 nu a fost cea mai bună, 13... Cb4 constituie chiar o greşeală. Locul calului era la e5, de unde albul nu l-ar fi putut goni decît cu preţul slăbirii poziţiei sale de pioni pe flancul regelui. După mutarea din partidă, calul rămîne afară din joc.

14. Dc2—d2 a7—a5

După părerea lui Botvinnik, aceasta este ultima greşeală. Negrul trebuia să joace 14... c5 deşi şi atunci după 15. d:c6 C:c6 16. Cd3 albul ar fi rămas cu un avantaj poziţional clar, datorită presiunii asupra pionului izolat şi slab d6.

15. a2—a3 Cb4—a6
16. b2—b4! ...

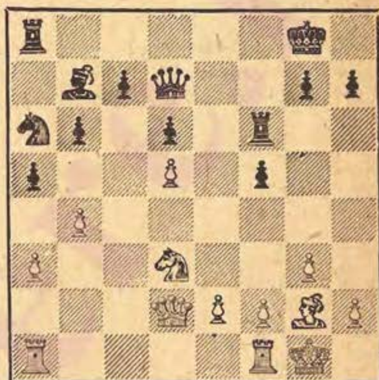
O mutare foarte bună care ia calului negru posibilitatea de a ajunge pe cîmpul c5.

16... Ne7—f6
17. Nc1—b2 Dd8—d7

Negrului nu-i convenea de loc intrarea în final prin 17... N:b2 18. D:b2 Df6 19. D:f6 T:f6 20. Cd3 din cauza puternicei presiuni pe care albul ar fi exercitat-o asupra pionului înapoiat c7.

18. Nb2:f6 Tf8:f6
19. Ce1—d3! ...

152



Din punct de vedere strategic, poziţia este cîştigată de către alb, care controlează majoritatea punctelor strategice importante din centru şi ale cărui figuri dispun de o mobilitate superioară. In faza imediat următoare a partidei, albul organizează presiunea asupra pionului înapoiat de la c7, ceea ce obligă figurile negrului să ocupe poziţii pasive.

19... a5—a4

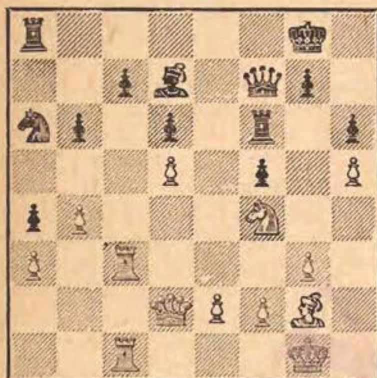
Negrul adoptă planul just. In poziţii de felul acesta, cînd adversarul poate organiza atacul pe ambele flancuri, apărătorul trebuie să caute să blocheze poziţia pe unul din ele pentru a-şi putea concentra forţele într-o singură zonă. De aceea Botvinnik fixează poziţia pionilor pe flancul damei pentru a împiedica deschiderea jocului şi procedează la o regrupare a figurilor, aducînd nebunul b7 în joc.

20. Ta1—c1	Dd7—f7
21. Cd3—f4	Nb7—c8
22. Tc1—c3	Nc8—d7
23. Tf1—c1	h7—h6?

Mutarea aceasta greşită uşurează mult albului realizarea avantajului său poziţional, deoarece mai creează o slăbiciune, de astă dată pe flancul regelui — cîmpul g6. După cum afirmă marele maestru Flohr în comentariile sale la această partidă, albul trebuia să cîştige oricum, dar realizarea avantajului său necesita un joc foarte exact.

24. h2—h4!	Ta8—a7
25. h4—h5	Ta7—a8

153



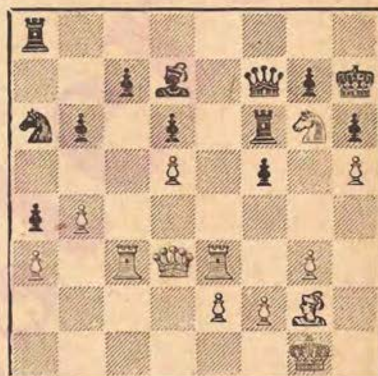
Poziţia este clar pierdută pentru negru. Slăbiciunea cîmpurilor c6, e6 şi g6 şi a pionului c7 condamnă piesele sale la o pasivitate aproape completă. In schimb piesele albului ocupă poziţii deosebit de active şi au o mare mobilitate. In continuare Lilienthal joacă deosebit de energic şi realizează superioritatea aceasta poziţională de o manieră foarte instructivă.

26. Tc3—e3	...

Un alt plan strategic consta în 26. e3 urmat de Nf1, mărind presiunea asupra pionului c7. Albul preferă însă să profite de pasivitatea figurilor negre pentru a trece la atac pe aripa regelui ocupînd coloana semideschisă „e". In legătură cu aceasta trebuie să menţionăm că deşi pe coloana „e" mai există pionul e2, ea totuşi pentru alb este o coloană **deschisă**, deoarece unul din turnurile sale poate pătrunde de-a lungul ei în lagărul advers.

26...	Rg8—h7
27. Tc1—c3	Ta8—b8
28. Dd2—d3	Tb8—a8
29. Cf4—g6	...

154



Acum negrul este silit să dea calitatea pentru a împiedica pătrunderea turnului alb la e7.

29...	Tf6:g6
30. h5:g6+	Rh7:g6

Nu se poate relua cu dama din cauza Te7.

31. Te3—e6+!	Rg6—h7

Este clar că negrul nu poate lua la e6, nici acum nici la mutarea următoare din cauza pierderii turnului a8.

32. g3—g4	c7—c5
33. b4—b5	Ca6—c7
34. g4:f5	Cc7:b5
35. f5—f6+	Rh7—g8
36. Tc3—c4	Ta8—e8

Este evident că negrul nu putea juca 36... N:e6 37. d:e6 D:e6 din cauza Nd5. Mutarea din partidă rămîne singura posibilitate de a împiedica pătrunderea turnului alb la e7.

37. Tc4—g4 g7—g5
38. Te6:e8+ Nd7:e8
39. Tg4—e4 ...

Al doilea turn alb amenință să pătrundă de-a lungul coloanei „e" pe linia a 7-a. Negrul nu mai are apărare.

39... Rg8—f8
40. Te4—e7 Df7—g6
41. Ng2—e4 Dg6—h5
42. Ne4—f3 Dh5—g6
43. Te7:e8+ și negrul a cedat deoarece la 43... D:e8 decide 44. Dh7, de exemplu 44... Df7 45. D:h6+ Rg8 46. Nh5 și albul cîștigă.

APĂRAREA SICILIANĂ

Alb: **A. Lilienthal**

Negru: A. Kotov

Al 12-lea campionat al U.R.S.S., Moscova 1940

1. e2—e4 c7—c5
2. Cg1—f3 d7—d6
3. Nf1—b5+ ...

In timpul cînd s-a jucat această partidă, mutarea 3. Nb5+ era foarte rar jucată la concursuri, deși fusese experimentată de către Nimzovici încă în 1927, într-o partidă cu Gilg.

3... Cb8—d7

In urma numeroaselor partide care s-au jucat în ultimii 2—3 ani, teoria a ajuns la concluzia că în această poziție cea mai bună continuare este 3... Nd7. Kotov a fost însă surprins de mutarea neobișnuită a adversarului și n-a găsit continuarea cea mai bună.

4. d2—d4 c5:d4

Necesar era 4... a6 pentru a lămuri poziția nebunului alb de la b5. Acum albul reia la d4 cu dama și obține un mare avantaj de spațiu.

5. Dd1:d4 Cg8—f6
6. Nc1—g5 Dd8—a5+

Cu aceasta negrul, care deja are greutăți de dezvoltare, dă ocazia albului să mai cîștige un tempo. Trebuia neapărat jucat 6... a6.

7. Cb1—c3 a7—a6
8. b2—b4! Da5—d8
9. Ng5:f6 g7:f6
10. Nb5:d7+ Nc8:d7
11. Cc3—d5 ...

Folosindu-se de greșelile de deschidere ale adversarului, albul a realizat prima parte a unui plan strategic foarte interesant. El a schimbat amîndoi nebunii pe caii negri, obținînd astfel slăbirea poziției de pioni adverse și — mai ales — blocarea masei de pioni negri din centru. Cîmpurile d5 și f5 devin „tari" pentru alb, deoarece mutarea e7—e6 este pentru multă vreme împiedicată. Perechea de nebuni a negrului se arată fără valoare deoarece jocul este blocat.

11... b7—b5?

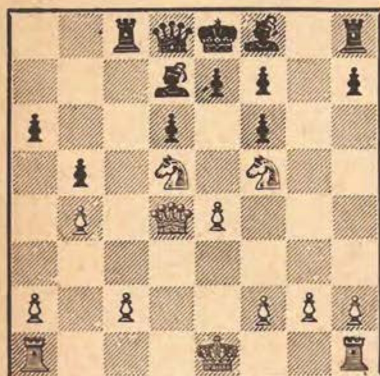
Negrul a voit să pareze amenințarea 12. Cb6, dar nu face decît să-și slăbească și mai mult poziția pionilor, pierzînd în același timp un tempo prețios.

12. Cf3—h4 ...

Al doilea cal se îndreaptă spre f5.

12... Ta8—c8
13. Ch4—f5! ...

155



Cu puternica amenințare 14. C:d6+ urmat de 15. C:f6+ care forțează pe negru să schimbe la f5, după care albul rămîne cu un cal excelent postat împotriva unui nebun lipsit de perspective.

13...	Nd7:f5
14. e4:f5	Nf8—g7

Desigur, pionul c2 nu putea fi luat din cauza 15. De4 cu atac asupra turnului și amenințare de mat prin C:f6+.

15. 0—0	0—0

Acum la 15... T:c2 albul ar fi răspuns 16. Tfe1. Mai slab ar fi fost 16. De4 Dc8! și negrul s-ar mai fi putut încă apăra.

16. Ta1—e1	Tf8—e8
17. Te1—e2	...

Principala slăbiciune a poziției negrului este pionul înapoiat de la e7 împotriva căruia albul își concentrează forțele.

17...	Tc8—c6
18. Tf1—e1	e7—e5

Negrul își dă seama că pionul nu mai poate fi apărat pe cîmpul e7, de aceea încearcă să scape pe cale combinativă. Rezultatul este că turnul alb capătă posibilitatea de a pătrunde pe linia a 7-a.

19. f5:e6	f7:e6
20. Te2:e6	Te8:e6
21. Te1:e6	Tc6:c2
22. Dd4—e3!	...

După mutarea aceasta negrul poate să cedeze. Pătrunderea turnului pe linia a 7-a decide partida în cîteva mutări.

22...	Rg8—f8
23. h2—h4	h7—h5
24. Te6—e7	Dd8—c8
25. Te7—a7 și negrul a cedat.	

GAMBITUL DAMEI
(Varianta lui Cigorin)

Alb : H. N. Pillsbury
Negru : M. I. Cigorin

Jucată în meci-turneul de la Petrograd 1895 - 1896

Partida aceasta prezintă în cea mai bună lumină stilul de joc al lui Mihail Ivanovici Cigorin, cel mai mare jucător rus de la sfîrșitul secolului trecut, ale cărui idei au contribuit mult la formarea școlii șahiste sovietice [1]). Adversarul său, Pillsbury, era considerat pe vremea aceea ca unul dintre cei mai tari jucători din lume. Totuși lui Cigorin i-a fost suficientă o singură greșeală — de ordin strategic — din partea lui, pentru a obține avantajul pe care l-a valorificat într-un „joc de mijloc combinativ" așa cum putem vedea astăzi în majoritatea partidelor maeștrilor sovietici.

1. d2—d4	d7—d5
2. c2—c4	Cb8—c6

Mutarea aceasta a fost jucată multă vreme de Cigorin. Ideea ei strategică este de a duce lupta în centru nu cu ajutorul pionilor, ca în aproape toate

1) Vezi capitolul II

variantele gambitului damei, ci cu ajutorul figurilor. In urma cîtorva partide jucate de către Alehin (vezi nota de la mutarea următoare), varianta aceasta a fost considerată nesatisfăcătoare pentru negru. In ultimul timp însă, maeştrii sovietici şi în special Bronştein, au întărit jocul negrului şi s-ar putea ca la viitoarele turnee, varianta lui Cigorin să revină în practica maeştrilor.

3. Cg1—f3 Nc8—g4
4. c4:d5 ...

Desigur, cu mutarea aceasta albul nu obţine nimic. Cum a demonstrat Alehin, cea mai tare continuare a albului este 4. Da4!, de exemplu: 4... N:f3 5. e:f3 e6 6. Cc3 Nb4 7. a3 N:c3+ 8. b:c3 Cge7 9. Tb1 Tb8 (?) 10. Nd3 d:c4 11. N:c4 0—0 12. 0—0 Cd5 13. Dc2 Cce7 14. Nd3 h6 15. c4 Cb6 16. Tfd1 Cc8 17. f4! în favoarea albului (Alehin-Colle, Baden Baden, 1925). Dar, cum a demonstrat în „Sahmatîi v S.S.S.R.", şahistul sovietic A. Naranovici, negrul poate juca în loc de 9... Tb8? mai tare 9... 0—0! sacrificînd pionul b7, de exemplu 10. T:b7 e5! cu complicaţii care nu sînt defavorabile negrului. Negrul mai poate juca şi 6... d:c4 (în loc 6... Nb4) 7. N:c4 Nd6!, de exemplu 8. Na6 Dc8 9. d5 Ce7! 10. d:c b:a 11. 0—0 0—0 12. Ce4 De8 cu joc egal (Kotov-Tartakower, Saltsjöbaden, 1948).

4... Ng4:f3
5. d5:c6 ...

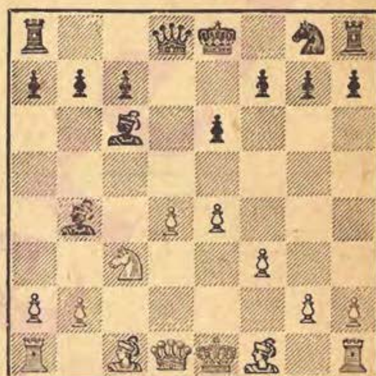
Fără îndoială, mai bine era aci 5. g:f3 D:d5 6. e3 e5 7. Cc3 Nb4 cu joc mai bun pentru alb, ca într-o partidă Lasker-Cigorin, Hastings 1895).

5... Nf3:c6
6. Cb1—c3 e7—e6
7. e2—e4? ...

O greşeală strategică, care se datoreşte aplicării ad-literam, fără un control al posibilităţilor poziţiei, a principiilor lui Steinitz. Albul se grăbeşte să ocupe centrul cu pionii, fără să verifice dacă în poziţia de faţă acest centru de pioni este suficient de tare, adică dacă el nu poate fi atacat cu uşurinţă de adversar.

7... Nf8—b4
8. f2—f3 ...

156



La prima vedere s-ar părea că poziţia albului în centru este suficient de solidă, dar Cigorin demonstrează pe cale strategică contrariul, cu o uşurinţă surprinzătoare. Este interesant că lupta împotriva centrului alb de pioni constituie tema strategică a numeroase deschideri moderne (de exemplu Apărarea Grünfeld).

8... f7—f5!

„O minunată lovitură strategică — scrie maestrul sovietic V. N. Panov în comentariile sale la această partidă. Arta loviturilor de acest fel a fost învăţată în mod deosebit de la genialul Cigorin de către Nimzovici, care a fost ca stil, mai apropat de Cigorin decît oricare altul dintre maeştrii mai noi".

Mutarea f7—f5 constituie un atac clasic asupra unui centru de pioni insuficient apărat. Negrul fiind în avantaj de dezvoltare execută imediat

acțiunea de destrămare a pionilor albi din centru, pentru a nu da timp adversarului să-și consolideze poziția. Din punct de vedere combinativ mutarea negrului este justificată de faptul că varianta 9. e:f5 nu dă nimic albului, de exemplu: 9... e:f5 10. Nc4 Dh4+ 11. g3 De7+ 12. Rf2 (12. De2 N:f3) 12... 0—0—0 13. Te1 Df6 14. Ne3 g5 din contra, negrul stă mai bine.

9. e4—e5 Cg8—e7
10. a2—a3 ...

O mutare inutilă care mărește dezavantajul albului. Mai bine era imediat 10. Nc4 la care negrul n-ar fi putut răspunde cu 10... Nd5 din cauza 11. Da4+ Cc6 12. Nb5 simplificînd jocul prin schimburi.

10... Nb4—a5
11. Nf1—c4 Nc6—d5!
12. Dd1—a4+ ...

După ce a dizlocat pionii albi din centru, negrul a ocupat solid cîmpul tare d5, care domină întreg jocul. In locul mutării din partidă, pentru alb ar fi fost ceva mai bine 12. Db3 deși și atunci negrul ar fi stat mai bine.

12... c7—c6
13. Nc4—d3 ...

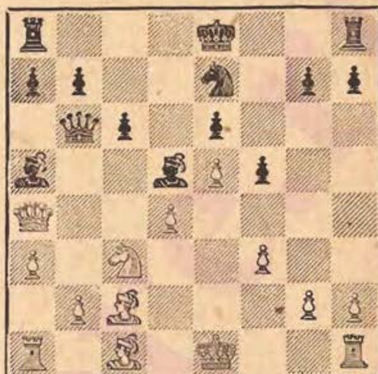
Nu mergea 13. N:d5 C:d5 14. Nd2 din cauza 14... b5! 15. Dc2 Dh4+ urmat de D:d4. Cel mai bine ar fi fost pentru alb să se reîntoarcă cu dama la b3.

13... Dd8—b6!

Cu aceasta se începe „jocul de mijloc combinativ". Negrul amenință prinderea damei cu 14... Nb3, iar dacă dama fuge, atunci cade pionul d4. Poanta este că albul nu poate juca b2—b4 tot din cauza D:d4 și nebunul a5 nu poate fi luat din cauza pierderii damei.

14. Nd3—c2 ...

157



14... Db6—a6!

O nouă lovitură tactică. Negrul amenință din nou prinderea damei cu b7—b5 și împiedică în același timp rocada albului. La 15. b4 negrul răspunde 15... Dc4 16. Nb2 Nb6 cu poziție cîștigată.

15. Nc2—d1 Nd5—c4!

Nebunul părăsește cîmpul tare d5 pentru a face loc calului. In același timp el apără dama în varianta 16. b4 Nb6 17. D:a6 (sau 17. Ne3 f4 18. N:f4 N:d4 urmat de 19... Cg6) 17... N:a6 18. Ne3 f4 19. N:f4 N:d4 20. Tc1 N:c3+ 21. T:c3 Cd5 și albul pierde calitatea.

16. f3—f4 0—0—0

Atacînd din nou pionul slab d4. Albul nu mai are apărare suficientă și poziția lui se destramă în cîteva mutări.

17. Nc1—e3 Ce7—d5
18. Ne3—d2 Cd5—b6
19. Da4—c2 Td8:d4

Odată cu aceasta, din punct de vedere strategic, partida este decisă în

favoarea negrului, care a cîștigat un pion păstrînd în același timp superioritatea pozițională. Posibilitățile de apărare ale albului sînt atît de reduse încît nu este de mirare ca Pillsbury a făcut chiar la mutarea următoare o greșeală în urma căreia a mai pierdut o figură.

20. Ta1—c1	Nc4—d3
21. Dc2—b3	Cb6—c4
22. Re1—f2	...

Altfel ar fi urmat 22... C:d2 urmat de Nc4+ și albul ar fi pierdut dama.

22...	Cc4:d2

și deși albul a mai rezistate pînă la mutarea a 38-a partida s-a terminat cu victoria negrului.

APĂRAREA GRUNFELD

Alb : **A. Kotov**

Negru : N. Novctelnov

Turneul internațional în memoria lui M. I. Cigorin, Moscova 1947

1. d2—d4	Cg8—f6
2. c2—c4	g7—g6
3. Cb1—c3	d7—d5
4. Nc1—f4	...

Continuarea aceasta a fost mult jucată de către fostul campion mondial J. R. Capablanca. In ultimul timp se preferă sistemul de atac bazat pe mutarea Db3 sub forma 4. Cf3 Ng7 5. Db3, fără a se scoate nebunul la f4.

4...	Nf8—g7
5. e2—e3	0—0
6. Dd1—b3	...

Aci s-a considerat mult timp ca cea mai tare mutare 6. Tc1, dar după ce Botvinnik a găsit mutarea 7... Ne6 (după 6... c5 7. d:c5) întreaga variantă cu 4. Nf4 și 6. Tc1 a fost părăsită, deoarece s-a constatat că negrul obține cu ușurință un joc bun (vezi și „Partide alese“ pag. 235).

6...	c7—c6

Teoria consideră aci mai activă mutarea 6... c5, cum a jucat Botvinnik împotriva lui Capablanca la turneul A.V.R.O. 1938.

7. Cg1—f3	Dd8—a5

Sistemul acesta de joc a fost întîlnit și într-una din partidele meciului Alatorzev-Lilienthal, 1937.

8. Cf3—d2	Cb8—d7
9. Nf1—e2	Cf6—h5!?

Cu aceasta negrul ia asupra sa o slăbire destul de serioasă a poziției pionilor pe flancul regelui, dar obține în schimb perechea de nebuni. Este greu de spus dacă din punct de vedere strategic aceste avantaje se echilibrează; în orice caz însă existența lor duce la un joc foarte interesant.

10. Ne2:h5	d5:c4
11. Db3—d1!	Da5:h5!

In alte partide în care s-a jucat această variantă, continuarea a fost 11... g:h5 12. C:c4 Df5 care este vădit mai slabă decît mutarea din partidă. Prin schimbul damelor, negrul capătă mai multe perspective de a-și valorifica perechea de nebuni.

12. Dd1:h5	g6:h5
13. Cd2:c4	b7—b6
14. Cc3—e4	c6—c5

Este evident că negrul nu poate obține contrajoc în centru decît cu ajutorul mutărilor c6—c5 sau e6—e5. Aceasta din urmă este însă imposibilă de realizat din cauza controlului puternic al figurilor albe pe cîmpul e5. Inaintarea c6—c5 ar fi trebuit însă pregătită prin mobilizarea totală a forțelor negrului (Na6 urmat de Tac8 și Tfd8).

15. Ta1—d1	c5:d4
16. e3:d4	Cd7—f6
17. Ce4—c3	Tf8—d8
18. Cc4—e3	...

Albul are un pion izolat pe coloana „d" dar el nu constituie în această poziție o slăbiciune, deoarece negrul nu-l poate bloca pe cîmpul d5.

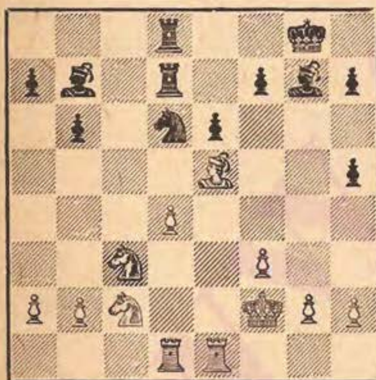
El își păstrează mobilitatea și constituie tot timpul o amenințare combativă asupra jocului negru.

18...	**Nc8—a6**
19. f2—f3	**Td8—d7**
20. Re1—f2	**e7—e6**

In comentariile sale la această partidă, marele maestru Kotov afirmă că partida este aproximativ egală și „ca de obicei în poziții egale, se încep manevre de ambele părți cu scopul de a creea puncte slabe în poziția adversarului".

21. Nf4—e5	**Ta8—d8**
22. Th1—g1	**Na6—b7**
23. Tg1—e1	**Cf6—e8**
24. Ce3—c2	**Ce8—d6?**

158



O greșeală pozițională care permite albului să obțină avantaj prin sacrificarea neașteptată a „isolani"-ului. Lupta strategică dîndu-se în jurul controlului cîmpului d5, negrul nu trebuia în nici un caz să părăsească controlul asupra lui. Or, cu o singură mutare, el a acoperit două din figurile care băteau pe d5.

25. d4—d5!	**...**

Un minunat sacrificiu pozițional de pion prin care albul scapă dintr-odată de o slăbiciune de apărat (pionul d4), de perechea de nebuni (prin schimbul la g7) și obține excelentul cîmp d4 de pe care unul din caii săi va domina tot jocul. Negrul rămîne cu un nebun rău (la b7), iar pionul în plus pe care-l are nu prezintă prea mare valoare deoarece are prea multe slăbiciuni de apărat.

25...	**e6:d5**
26. Ne5:g7	**Rg8:g7**
27. Cc2—d4!	**...**

„Intreaga partidă constituie un bun exemplu de strategie corectă și greșită în joc de blocadă complicat. In timp ce negrul a uitat de blocada pionului d4, albul, sacrificînd pionul, blochează solid pionul liber periculos de la d5. Figura sa aflată pe cîmpul de blocadă — calul d4 — ocupă o poziție ideală" (Kotov).

27...	**Rg7—f6**
28. Cc3—e2	**Cd6—f5**
29. Ce2—f4	**...**

Al doilea cal a fost adus în cea mai bună poziție pentru a ataca pionii slabi ai negrului de la d5 și h5. Acum negrul n-ar fi obținut nimic schimbînd caii la d4, deoarece ar fi rămas în final cu nebunul rău contra calului bun al albului.

29...	**Cf5—g7**
30. h2—h4	**Td7—e7**
31. Te1:e7	**Rf6:e7**
32. Td1—e1+	**Re7—d7**

Negrul s-a temut să joace 32... Rf6 din cauza diferitelor amenințări de mat în legătură cu g2—g4. Poate că totuși această continuare ar fi fost mai bună.

33. Te1—e5!	**...**

Cu aceasta albul forțează pe negru să joace f7—f6, după care calul g7 nu mai poate muta la e6 și rămîne afară din joc.

33...	f7—f6
34. Te5—e2	Td8—c8
35. Te2—d2	...

Acum albul trece la recîștigarea pionului sacrificat, lucru ușor de realizat, deoarece negrul nu poate organiza apărarea lui (se amenință și Cb5).

35...	a7—a6
36. Cd4—e2	Rd7—e7

Nu se putea juca 36... Tc5 din cauza 37. Cc3 Td6 38. Ce4+.

37. Ce2—c3	d5—d4
38. Td2:d4	Cg7—f5

După mutarea aceasta negrul pierde un pion, dar oricum poziția sa era foarte greu de apărat.

39. Td4—b4	b6—b5
40. a2—a4!	Tc8—d8
41. a4:b5	a6—a5
42. Tb4—c4	Td8—d2+
43. Rf2—e1	Td2—d7
44. Tc4—c5!	Cf5—g3

Negrul nu poate lua pionul h4 din cauza T:h5 urmat de T:h7+ și albul cîștigă o figură.

45. b5—b6!	Re7—d6
46. Tc5:a5	Rd6—c6
47. Cf4—d5	f6—f5
48. b2—b4	Rc6—d6
49. Re1—f2	Cg3—h1+
50. Rf2—e3	Td7—g7
51. Cd5—f4	Tg7—e7+
52. Re3—d4	Ch1—g3
53. Cc3—b5+	Rd6—c6
54. Cb5—a7+	Rc6—d6

Pionul b6 nu putea fi luat din cauza 55. Cd5+ N:d5 56. Cc8+.

55. Ta5—c5	Cg3—e2+

Negrul n-are altă apărare împotriva amenințării Cb5+. Mutarea din partidă pierde o figură.

56. Cf4:e2	Te7:e2
57. Tc5—c7 și negrul a cedat.	

APĂRAREA SICILIANĂ

Alb: V. Smîslov Negru: **M. Botvinnik**

Meci-turneul pentru campionatul mondial, Moscova 15 aprilie 1948

1. e2—e4	c7—c5
2. Cg1—f3	Cb8—c6
3. d2—d4	c5:d4
4. Cf3:d4	Cg8—f6
5. Cb1—c3	d7—d6
6. Nc1—g5	...

De obicei se joacă aci 6. Ne2. Mutarea jucată de către Smîslov constituie atacul Rauzer, o variantă asupra căreia părerile teoreticienilor sînt împărțite.

6...	e7—e6
7. Nf1—e2	...

Continuarea obișnuită este 7. Dd2 urmat de 0—0—0 cu presiune asupra pionului slab de la d6. Sistemul ales de către Smîslov în această partidă a fost experimentat de către marele maestru Paul Keres și constituie o încercare de a întări jocul albului.

7...	Nf8—e7
8. 0—0	0—0

Intr-o partidă Keres-Boleslavski, jucată la turneul de la Pernau 1947, s-a jucat aci 8... a6 9. Dd3 0—0 10. Tad1 Ce5 11. Dg3 Ch5! cu joc egal. In partida aceasta Botvinnik demonstrează că negrul nu trebuie să se teamă de mutarea Cb5 și deci nu trebuie să piardă un tempo cu mutarea a7—a6.

9. Cd4—b5	a7—a6
10. Ng5:f6	g7:f6
11. Cb5—d4	...

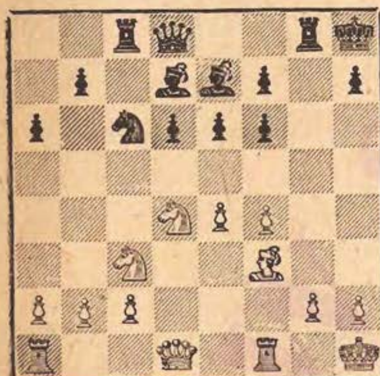
Cu manevra Cb5 albul a obținut slăbirea poziției de pioni a negrului, deoarece din cauza presiunii momentane asupra pionului d6, negrul n-a mai putut răspunde cu N:f6 la 10. N:f6. In schimbul slăbirii poziției sale de pioni negrul a obținut însă perechea de nebuni și un centru de pioni puternic mobil.

11...	Rg8—h8
12. Rg1—h1	Tf8—g8
13. f2—f4	Nc8—d7
14. Ne2—f3	...

Un alt plan pentru alb ar fi fost să joace 14. Nh5 Tg7 15. Cce2 urmat de f4—f5 și Ce2—f4.

14...	Ta8—c8

159



15. Cd4:c6	...

Mutarea aceasta constituie o greșeală, a cărei cauză este o greșită apreciere a poziției care rezultă din punct de vedere strategic. Smîslov a considerat că centrul negru va putea fi atacat și distrus de către înaintarea pionilor albi „e" și „f". Lucrul acesta este just, dar tot just este că în acest caz perechea de nebuni a negrului capătă o forță deosebită din cauza deschiderii jocului.

15...	b7:c6
16. Cc3—e2	d6—d5
17. f4—f5	Dd8—c7
18. c2—c4	d5:c4
19. Dd1—d4	c6—c5
20. Dd4:c4	Ne7—d6
21. g2—g3	Nd7—b5
22. Dc4—c2	e6:f5!
23. e4:f5?	...

Albul și-a îndeplinit planul strategic — centrul de pioni al negrului a încetat să mai existe — iar pionii negri rămași sînt slabi. Acum intră însă în scenă forța perechii de nebuni care are un efect decisiv. Marele maestru Boleslavski a propus aci sacrificiul de pion 23. a4 cu scopul de a izgoni nebunul din b5. Iată cîteva variante posibile:

I. 23... N:e2 24. N:e2 N:g3 25. N:a6 Ta8 26. Nb5 și albul poate rezista.

II. 23... f:e4 24. N:e4 N:e2 25. D:e2 Tce8 26. Db3.

III. 23... f:e4 24. N:e4 Nc6 25. Cc3 N:g3 26. h:g3 T:g3 27. Dh2 și albul respinge atacul.

23...	Tc8—e8
24. Tf1—f2	Te8—e3
25. Nf3—g2	...

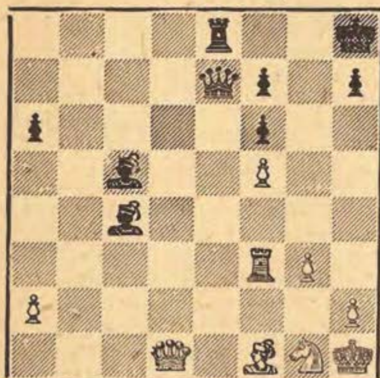
Cum a arătat marele maestru Flohr, nu se poate juca acum 25. Cc3 din cauza 25... Nc6 26. Ng2 N:g3 27. h:g3 Te:g3 și albul nu are apărare împotriva diferitelor amenințări.

25...	Dc7—e7
26. Ce2—g1	Nb5—d3
27. Dc2—d2	c5—c4
28. Tf2—f3	Tg8—e8
29. Ta1—d1	...

Dublul schimb pe e3 duce la pierdere deoarece urmează Ne5 și nu se poate apăra pionul b2.

29...	Nd6—c5
30. b2—b3	Te3—e1
31. b3:c4	Nd3:c4
32. Ng2—f1	Te1:d1
33. Dd2:d1	...

160



Cu mutări simple, Botvinnik a ajuns la o poziție cîștigată. Perechea de nebuni domină întreg jocul și paralizează orice încercare de eliberare a albului. In cîteva mutări negrul obține decizia.

33...	Te8—d8
34. Dd1—c2	Nc4—d5
35. Dc2—c3	Nc5—d4
36. Dc3—d3	De7—e3
37. Dd3:e3	Nd4:e3
38. Nf1—g2	Nd5:f3
39. Ng2:f3	Td8—d2
40. Cg1—e2	Td2:a2

Aci partida s-a întrerupt și Smîslov a cedat-o fără să mai continuie jocul. Evident nu se mai poate face nimic.

APĂRAREA NIMZOVICI

Alb: **A. Kotov** Negru: W. Unzicker

Olimpiada de la Helsinki 1952

1. d2—d4	Cg8—f6
2. c2—c4	e7—e6
3. Cb1—c3	Nf8—b4
4. e2—e3	...

Dintre numeroasele mutări posibile împotriva apărării Nimzovici, această modestă mutare a lui Rubinstein este cea mai des jucată la ultimele concursuri. Această popularitate pornește de la minunata victorie obținută de către Botvinnik în partida sa cu Capablanca, la turneul candidaților la campionatul lumii disputat în 1938 în Olanda (așa numitul turneu AVRO).

In partida cu Capablanca, Botvinnik a aplicat pentru prima dată un plan strategic profund, bazat pe sacrificarea unui pion pe flancul damei pentru a obține în schimb superioritatea în centru și pe flancul regelui, superioritate care s-a concretizat într-un foarte puternic atac la rege (vezi „Partide alese" ed. II, pag. 214).

4...	d7—d5
5. a2—a3	Nb4:c3+
6. b2:c3	c7—c5
7. c4:d5	e6:d5
8. Nf1—d3	0—0
9. Cg1—e2	b7—b6
10. 0—0	Nc8—a6
11. Nd3:a6	Cb8:a6
12. f2—f3	...

Mutarea aceasta este mai exactă decît 12. Nb2, cum a jucat Botvinnik în partida citată cu Capablanca.

12...	Ca6—b8
13. Dd1—d3	Tf8—e8
14. Ce2—g3	...

Albul începe pregătirile în vederea realizării înaintării e3—e4, care constituie elementul esențial al planului său strategic. Cum spune A. Kotov „era de așteptat ca cel mai tare maestru german să demonstreze vreo idee nouă valoroasă de combatere a înaintării pionului „e", dar lucrul acesta nu s-a întîmplat".

14...	Cb8—c6
15. Nc1—b2	Ta8—c8

Avînd în vedere că în această poziție înaintarea e3—e4 nu mai poate fi oprită (de exemplu: 15... h5 16. Tae1 h4 17. Ch1 Ch5 18. Cf2, apoi Ch3 și e3—e4) negrul ar fi trebuit să ia măsuri pentru a-și construi o poziție de

apărare după efectuarea înaintării e3—e4 de exemplu prin 15... Cd7 16. Tae1 Cf8 17. e4 d:e4 18. f:e4, f6 19. Cf5 Ce7 etc. (Kotov).

Din acest punct de vedere, mutarea 15... Tc8 constituie o pierdere de vreme, ea făcînd parte din așa numitele mutări „naturale" recomandate de Tarrasch, care deși sînt bune în general, nu țin seama de aprecierea concretă a poziției.

16. Ta1—e1 h7—h6

Nici mutarea aceasta nu se încadrează într-un plan concret de apărare, care să prevadă consecințele mutării e3—e4. După cum se va vedea mai tîrziu, negrul a avut în vedere ideea de a lăsa pe alb să înainteze la e4 pentru a-i creea apoi un centru „atîrnat" cu pioni pe e4 și d4, pe care apoi să-l atace.

17. e3—e4 c5:d4
18. c3:d4 d5:e4
19. f3:e4 ...

Negrul și-a realizat ideea strategică. Centrul alb este „atîrnat" și pare vulnerabil. Unzicker n-a ținut însă seama de forța expansivă a unui astfel de centru într-o poziție în care toate piesele albului sînt instalate ideal pentru un atac pe aripa regelui. Un exemplu tipic cînd considerentele de ordin general sînt infirmate de posibilitățile concrete pe care le prezintă poziția.

19... Cc6—e5
20. Dd3—d1 Ce5—c4

O poziție „ideală" pentru cal, după toate regulile. Dar dacă negrul ar fi calculat concret posibilitățile atacului alb, el ar fi retras desigur calul la g6, pentru a-l păstra pe aripa regelui pentru apărare.

21. Nb2—c1 Cf6—h7

Dintr-odată negrul este nevoit să facă o mutare greoaie de apărare, deoarece amenințările albului au devenit imediate (e4—e5, combinat cu Dg4 și Cf5).

22. e4—e5 Te8—e6

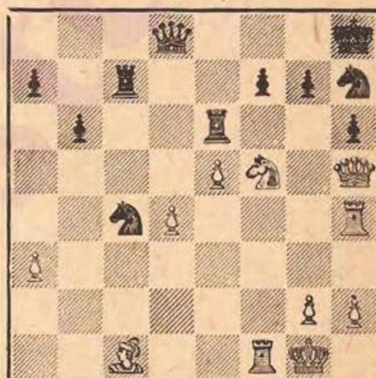
Mutarea inutilă h7—h6 făcută mai înainte de negru, îi cauzează acum greutăți. El este nevoit să apere punctul h6, care constituie o slăbiciune serioasă pe flancul regelui.

23. Te1—e4 Ch7—f8
24. Cg3—f5 Rg8—h8
25. Dd1—h5 ...

Atacul alb se desfășoară cu mutări normale, la el luînd parte toate figurile, în timp ce calul negru c4 este complet afară din joc.

25... Tc8—c7
26. Te4—h4! Cf8—h7

161



27. Cf5:g7! ...

Sacrificiul acesta constituie încheierea logică a atacului alb și duce repede la victorie.

27... Rh8:g7
28. Nc1:h6+ Rg7—g8

Sau 28... Rh8 29. Ng7+ R:g7 30. D:h7+ Rf8 31. Tg4.

29. Th4—g4+ Te6—g6
30. e5—e6 și negrul a cedat.

APĂRAREA FRANCEZĂ

Alb: **I. Boleslavski** Negru: H. Rosetto

Olimpiada de la Helsinki 1952

1. e2—e4	**e7—e6**
2. d2—d4	**d7—d5**
3. Cb1—d2	**...**

Mutarea aceasta are ca scop principal evitarea legăturii 3... Nb4, posibilă după continuarea normală 3. Cc3. Varianta aceasta (3. Cc3 Nb4) s-a dovedit a fi plină de resurse pentru negru, lucru care a fost demonstrat în special de către actualul campion mondial M. Botvinnik.

3...	**c7—c5**

Contraatacul central, deşi duce la formarea unui pion izolat la d5, constituie totuşi cea mai bună continuare a negrului, după părerea lui Botvinnik. Unii maeştri însă, voind să evite jocul poziţional care urmează în această variantă, preferă alte mutări, de exemplu 3... Cf6 sau 3... Cc6) care duc la un joc mai complicat.

4. e4:d5	**e6:d5**
5. Cg1—f3	**Cb8—c6**
6. Nf1—b5	**a7—a6**

Mutarea aceasta se va dovedi o pierdere de timp. Intr-adevăr, pentru a compensa pionul izolat care i se formează în centru negrul trebuie să tindă către o mobilizare cît mai rapidă a forţelor, pentru a obţine joc de figuri în centru. De aceea era indicat 6... Nd6 7. 0—0 Cge7 8. d:c5 N:c5 9. Cb3 Nb6 (sau 9... Nd6).

7. Nb5:c6+	**b7:c6**
8. 0—0	**Nf8—d6**

Şi după 8... Cf6 9. Te1+ Ne6 10. d:c5 N:c5 11. Cb3 albul obţine un joc mai bun.

9. d4:c5	**Nd6:c5**
10. Cd2—b3	**Nc5—b6**
11. Nc1—e3!	**...**

Repetarea ideii aplicate de Botvinnik în partida sa cu Boleslavski din meci-turneul pentru titlul de campion absolut al U.R.S.S., 1941 (vezi pag. 45). De astă dată, datorită pierderii de timp a7—a6, albul nici nu trebuie să-şi slăbească poziţia de pioni în centru, el dispunînd de legarea Te1.

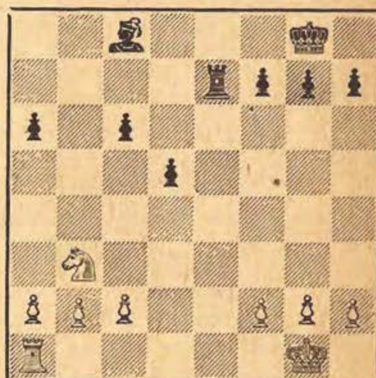
Planul strategic al albului este clar: cei doi pioni negri c6 şi d5 trebuie fixaţi, iar cîmpurile c5 şi d4 utilizate pentru piesele albe (cei doi cai) care de pe ele domină tot jocul.

11...	**Nb6:e3**
12. Tf1—e1	**Cg8—e7**
13. Te1:e3	**0—0**
14. Dd1—d2	**Ce7—f5**
15. Te3—e1	**Ta8—a7**

Negrul alege un plan de apărare bazat pe opunerea turnurilor pe coloana „e", ceea ce duce la simplificarea jocului. Albul nu evită această simplificare, deoarece ea duce la un final clasic, în care calul se dovedeşte superior nebunului.

16. Cf3—d4	**Cf5:d4**
17. Dd2:d4	**Ta7—e7**
18. Dd4—c5	**Tf8—e8**
19. Te1:e7	**Dd8:e7**
20. Dc5:e7	**Te8:e7**

162



Prima fază a partidei s-a terminat. Folosind jocul inexact al adversarului în deschidere, albul a obţinut un a-

vantaj mic dar bine precizat: în finalul care urmează, calul se dovedește mai tare decît nebunul negru datorită faptului că pionii c6, d5 și a6 sînt slabi, iar de pe cîmpurile c5 și d4 calul domină tot centrul tablei. Totuși realizarea cîștigului nu este ușoară, ea necesitînd o tehnică precisă. Teoretic, la cel mai bun joc al negrului, este chiar discutabil dacă avantajul pozițional al albului este suficient pentru victorie, dar în jocul practic, cu timp limitat de gîndire, se poate considera că șansele albului sînt evident superioare.

21. Rg1—f1 Rg8—f8

Dacă negrul încearcă să obțină contrajoc prin pătrunderea turnului său pe linia a 2-a, sacrificînd pentru aceasta un pion, atunci după 21.. a5 22. C:a5 Na6+ 23. Rg1 Te2, albul răspunde 24. C:c6 și nu merge 24... T:c2 din cauza 25. Cb4.

22. Cb3—c5 Te7—e5
23. c2—c3 Rf8—e7
24. Ta1—d1 Re7—d6
25. b2—b4 ...

Cu ultimele sale mutări, albul a consolidat poziția dominantă a calului său la c5, instalîndu-și astfel piesele în poziția cea mai bună. Acum urmează o altă manevră care are ca scop aducerea regelui în joc.

25... Rd6—c7

Aci negrul ar fi trebuit să încerce să folosească poziția momentan pasivă a albului pe flancul regelui pentru a-și înainta pionii și a obține astfel superioritate de spații: 25... g5 26. f3 h5 după care ar fi fost destul de dificil pentru alb să-și mărească avantajul.

26. Td1—e1 Rc7—d6
27. Te1—e2 ...

Schimbul la e5 n-ar fi dat nimic albului din cauza poziției dominante a regelui negru, de exemplu 27. T:e5 R:e5 28. Re2 d4! 29. Rd3 d:c3 30. R:c3 Rd5 și finalul e remiză.

27... g7—g5

Acum după 27... T:e2 28. R:e2 Re5 29. Rd3 negrul nu mai ajunge la d5—d4 și finalul se pierde.

28. f2—f3 h7—h5
29. Rf1—f2 f7—f6
30. Te2—e3 Rd6—c7
31. g2—g3 Rc7—b6

Cu ideea de a juca eventual a6—a5, scăpînd de pionul slab. Pe de altă parte, regele apărînd pionii a6 și c6, nebunul poate reintra în joc.

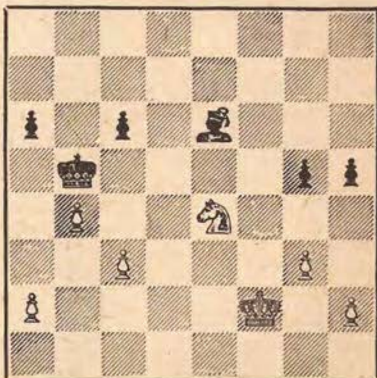
Defectul mutării Rb6 este însă că regele se îndepărtează de centru (importanța centralizării figurilor în final!) ceea ce permite ca albul să schimbe turnurile și să forțeze o nouă slăbire a poziției negre.

32. Te3:e5 f6:e5
33. Cc5—d3 e5—e4
34. f3:e4 d5:e4
35. Cd3—c5 Rb6—b5

Pierderea pionului e4 nu poate fi evitată, de aceea negrul caută să obțină contrajoc, atacînd cu regele și nebunul pionii albi de pe flancul damei.

36. Cc5:e4 Nc8—e6

163



In poziția aceasta albul avea posibilitatea de a păstra pionul cîștigat prin 37. C:g5 N:a2 38. Re3 dar după 38... c5 jocul s-ar fi complicat considerabil, deoarece și negrul ar fi obținut un pion liber pe coloana „a". De aceea albul renunță la pionul cîștigat pentru a-și centraliza regele.

37. **Rf2—e3!**	**Ne6:a2**
38. **Re3—d4**	**g5—g4**
39. **Ce4—d6+**	**Rb5—b6**

După cum arată maestrul Ludovici „mutarea paradoxală" 39... Ra4, oricît s-ar părea de stranie, dădea negrului mai multe posibilități: de exemplu: 40. Rc5 Nd5 41. c4 Nf3 42. Cb7 Rb3 43. Ca5+ Rc3.

40. **c3—c4**	**e6—c5+**

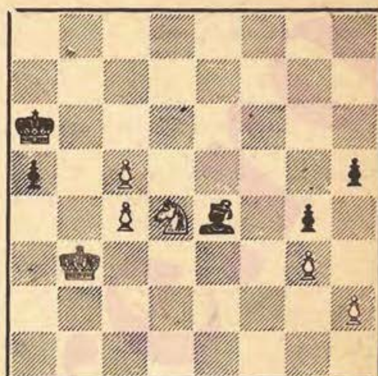
Cea mai bună apărare. Negrul dă un pion pentru a-și creea la rîndul său un pion liber pe coloana „a". Nu mergea 40... a5 din cauza 41. b:a5+ R:a5 42. Rc5. Rău era și 40... Nb1 41. c5+ Rc7 42. Re5 urmat de Rf6 și cad pionii de pe flancul regelui.

41. **b4:c5+**	**Rb6—c6**
42. **Cd6—f7**	**a6—a5**
43. **Cf7—e5+**	**Rc6—c7**
44. **Rd4—c3**	**...**

Albul trebuie să țină seama de pionul negru „a", de aceea el își aduce regele în apropierea lui, pentru a-i opri înaintarea.

44...	**Na2—b1**
45. **Rc3—b3**	**Rc7—b7**
46. **Rb3—a4**	**Rb7—a6**
47. **Ce5—c6**	**Nb1—c2+**
48. **Ra4—a3**	**Nc2—e4**
49. **Cc6—d4**	**Ne4—d3**
50. **Ra3—b3**	**Nd3—e4**

164



Pionul a5 neputînd fi cîștigat, albul trebuie să caute un alt plan de cîștig. Manevra care urmează este deosebit de interesantă.

51. **Cd4—e6!**	**Ne4—g6**

După aceasta negrul pierde repede. Cea mai bună apărare era 51... Rb7, după care negrul ar mai fi putut opune o rezistență lungă.

52. **c5—c6!**	**Ra6—b6**

Sau 52... Nf5 53. Cc7+ Rb6 54. Cd5+ Rc5 55. Ce7 și albul cîștigă.

53. **c6—c7**	**Rb6—b7**
54. **Rb3—a4**	**Ng6—f5**
55. **Ce6—d4**	**Nf5—d7+**
56. **Ra4:a5**	**Rb7:c7**
57. **c4—c5**	**Rc7—d8**
58. **Ra5—b6**	**Rd8—e7**

59. **c5—c6** și negrul cedează.

INDIANA REGELUI LA ALB

Alb: T. Petrosian Negru: G. Barcza

Turneul interzonal pentru campionatul mondial, Stockholm, 1952

1. **e2—e4**	**c7—c5**
2. **Cg1—f3**	**Cb8—c6**
3. **d2—d3**	**...**

O idee interesantă pe care jucătorii sovietici şi în special Petrosian, au aplicat-o cu succes în multe partide la ultimele turnee. Pornind de la constatarea că Indiana veche este un sistem de deschidere excelent, cu care negrul a obţinut rezultate foarte bune în numeroase partide de concurs din ultimii ani, s-a pus problema utilizării acestei scheme de deschidere cu albul, deci cu un tempo în plus. Lucrul acesta este cel mai uşor de făcut, atunci cînd împotriva mutării 1. e2—e4 negrul răspunde cu apărarea siciliană ca în partida de faţă.

3... **e7—e6**

In această partidă, negrul adoptă o schemă de dezvoltare care nu este cea mai potrivită împotriva deschiderii albului. Cum a arătat practica, cel mai bine pentru negru este totuşi — chiar cu un tempo mai puţin — să adopte sistemul obişnuit de dezvoltare al albului împotriva Indienei vechi, adică să joace 3... e5, apoi Cf6 şi d7—d5.

4. Cb1—d2 **d7—d5**
5. g2—g3 **Cg8—f6**

O altă posibilitate este 5... g6 urmat de 6... Cge7, cum a jucat în poziţie similară Botvinnik în meciul pentru campionatul mondial contra lui Bronştein, 1951.

6. Nf1—g2 **Nf8—e7**
7. 0—0 **0—0**
8. Tf1—e1 **b7—b6**

Una dintre ideile principale de atac ale albului în acest sistem este, după terminarea dezvoltării, formarea lanţului de pioni b2—c3—d4—e5, care-i dă mari şanse de atac pe flancul regelui. Faţă de această eventualitate negrul nu ia în această partidă nici o măsură, lăsînd albului posibilitatea de a-şi realiza planul fără a-l împiedica. In loc de 8... b6 era mult mai bine 8... Cd7, angajînd lupta în jurul punctului e5.

9. e4—e5 **Cf6—e8**
10. Cd2—f1 **Rg8—h8**

Mutarea aceasta este prea pasivă. Negrul avea de ales între atacarea imediată a pionului e5 prin f7—f6 şi continuarea rapidă a dezvoltării cu 10... Nb7 urmat de d5—d4, împiedicînd astfel formarea lanţului alb de pioni.

11. Nc1—f4 **f7—f5**

Cu aceasta negrul renunţă definitiv la posibilitatea de a ataca frontal pionul e5 (care constituie pivotul poziţiei albului în centru) prin f7—f6. Probabil Barcza a considerat că relativa blocare a poziţiei reduce iniţiativa albului şi permite negrului să se apere cu succes, dar ideea aceasta se va dovedi greşită.

12. h2—h4 **Ce8—c7**
13. Cf1—d2 **...**

După ce a permis dezvoltarea nebunului la f4, calul se reîntoarce la d2, pentru ca în cazul cînd negrul ar împinge d5—d4 să poată răspunde cu manevra a2—a4 şi Cc4, la fel ca în Indiana veche.

13... **Nc8—b7**
14. c2—c3 **b6—b5?**

Negrul lasă să-i scape ultima ocazie de a juca d5—d4, împiedicînd formarea lanţului de pioni alb. Acum albul realizează înaintarea d3—d4 şi ia definitiv conducerea jocului.

15. Cd2—b3 **a7—a5**

Acum, la 15... d4 ar fi urmat 16. Ng5 cu amenințarea 17. C:c5. Dacă 16... d:c5 atunci 17. C:c5 c:b2 18. Tb1 Nc6 19. T:b2 cu avantaj pentru alb. Negrul, care a jucat tot timpul foarte prudent, evită această variantă tăioasă continuîndu-şi planul de blocare a poziţiei în centru.

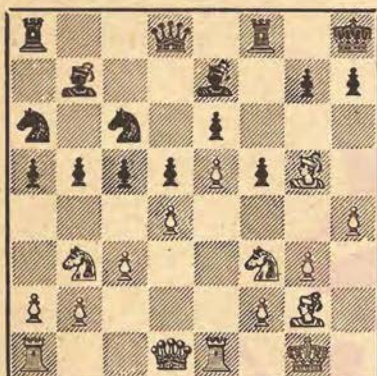
16. Nf4—g5! **Cc7—a6**

Parează amenințarea 17. C:c5. Nu era bine 16... N:g5 din cauza 17. C:g5 și apare o nouă amenințare: 18. Dh5.

17. d3—d4! ...

Albul și-a încheiat prima parte a planului strategic: lanțul de pioni a fost construit și acum partida intră într-o nouă fază. Este foarte instructiv cum din această poziție (vezi diagrama), albul organizează cu mijloace simple un atac puternic tocmai în centru, unde poziția blocată părea că asigură negrului o stabilitate perfectă.

165



17... **c5—c4**
18. Cb3—c1 ...

Calul se îndreaptă spre f4, un cîmp ideal de unde va exercita presiune asupra bazei lanțului de pioni negri (e6) exercitînd în același timp funcțiunea de blocheur suplimentar al pionului f4.

18... **Ca6—c7**

Planul strategic normal al negrului este organizarea unei acțiuni pe flancul damei prin înaintarea b5—b4. Probabil că Barcza a considerat această acțiune ca ineficace sau a vrut să ia întîi măsuri de apărare în centru și pe flancul regelui. Tactica aceasta pasivă ușurează însă albului realizarea planului său de atac.

19. Cc1—e2 **Rh8—g8**

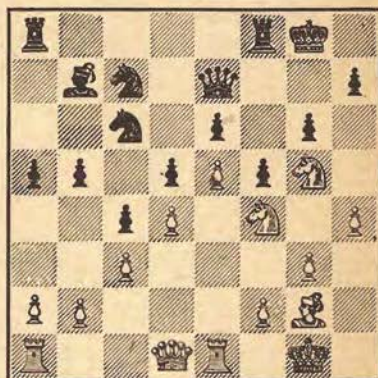
Un plan mai bun de apărare ar fi fost 19... Ta7 urmat de Nc8, apărînd solid orizontala a 7-a și punctul e6.

20. Ce2—f4 **Dd8—e8**
21. Ng5:e7 **Dd8:e7**
22. Cf3—g5 ...

Manevrînd consecvent, albul și-a adus caii pe pozițiile cele mai bune și amenință acum, pe lîngă continuarea atacului prin Nf3, Rg2, Th1 etc., diferite combinații de tipul celei care a survenit în partidă. Negrul ar fi putut împiedica această combinație, jucînd 22... Tac8 sau 22... Cd8, dar probabil Barcza era perfect convins de soliditatea poziției sale de pioni în centru încît i-a scăpat din vedere amenințarea ascunsă a albului.

22... **g7—g6**

166



23. a2—a4! ...

O lovitură tactică neașteptată. In timp ce centrul de gravitate al luptei este pe flancul regelui și în centru,

albul lovește dintr-o dată pe flancul damei — o metodă folosită de nenumărate ori de Alehin.

Scopul concret al mutării este de a elimina una din apărările pionului c4 și a face astfel posibilă combinația următoare.

23...	**Nb7—a6**
24. Cf4:e6!	**Cc7:e6**
25. Ng2:d5	**Ta8—d8**
26. Nd5:e6+	**Rg8—g7**
27. a4:b5	**...**

Centrul de pioni al negrului a fost aruncat în aer și albul a rămas cu doi pioni în plus. Cu aceasta lupta este terminată.

27....	**Na6:b5**
28. d4—d5	**f5—f4**
29. Dd1—g4	**h7—h6**

30. Cg5—h3 și negrul cedează.

APĂRAREA SICILIANĂ

Alb: **E. Gheller** Negru: M. Najdorf

Turneul candidaților la campionatul mondial Zürich 1953

1. e2—e4	**c7—c5**
2. Cg1—f3	**d7—d6**
3. d2—d4	**c5:d4**
4. Cf3:d4	**Cg8—f6**
5. Cb1—c3	**a7—a6**
6. Nf1—e2	**e7—e5**
7. Cd4—b3	**Nc8—e6**
8. 0—0	**Cb8—d7**
9. f2—f4	**...**

Pînă aci la fel ca în partida Smîslov-Najdorf, Budapesta 1950 (vezi pag. 136). Smîslov a jucat 9. Ne3, ceea ce, după cum s-a dovedit mai tîrziu, nu este cea mai tare mutare. După 9... Ne7 10. f3 negrul ar fi putut obține un joc bun prin 10... b5! de exemplu 11. De1 Cb6 12. Td1 Cc4 13. Nc1 (variantă dată de Smîslov) „Insă figurile albului stau pasiv și de aceea poziția negrului este mai bună" (Boleslavski).

9...	**Dd8—c7**

Marele maestru Flohr afirmă că după 9... e:f4 10. N:f4 Ce5 poziția negrului ar fi fost destul de solidă.

10. f4—f5	**Ne6—c4**
11. a2—a4!	**...**

O mutare foarte fină care se încadrează în planul strategic al albului: pe de o parte este împiedicată mutarea b7—b5, prin care negrul ar putea începe un joc activ pe flancul damei, iar pe de altă parte se pregătește o manevră subtilă pentru cucerirea punctului central d5, a cărui stăpînire asigură albului un avantaj strategic indiscutabil.

11...	**Ta8—c8**

Era probabil mai bine să fi terminat cît mai repede dezvoltarea flancului regelui prin 11... Ne7 și 0—0. Avînd în vedere că regele negru se află încă în centru, nu era bine, după cum arată Flohr, să fi jucat 11.. N:b3 din cauza 12. c:b3 Db6+ 13. Rh1 Cc5 14. Nc4! și dacă negrul ia la e4, atunci urmează 15. C:e4 C:e4 16. Dd5.

12. Nc1—e3	**Nf8—e7**
13. a4—a5	**h7—h5**

Mutarea aceasta este destul de riscată și slăbește considerabil poziția flancului regelui negru. Dar după 13... 0—0 albul avea posibilitatea de a începe imediat un atac puternic prin g2—g4.

14. Ne2:c4	**Dc7:c4**
15. Ta1—a4	**Dc4—c7**
16. h2—h3	**h5—h4**
17. Tf1—f2	**...**

Din punct de vedere strategic, negrul a pierdut bătălia în deschidere.

Albul amenință Tf2—d2, după care cîmpul d5 este definitiv în stăpînirea sa. In plus, negrul n-are nici o posibilitate normală de a obține vre-un contrajoc, de aceea el se decide la un joc riscat pe flancul damei, oferind sacrificiul unui pion.

17...	b7—b5!?
18. a5:b6	Cd7:b6
19. Ne3:b6!	...

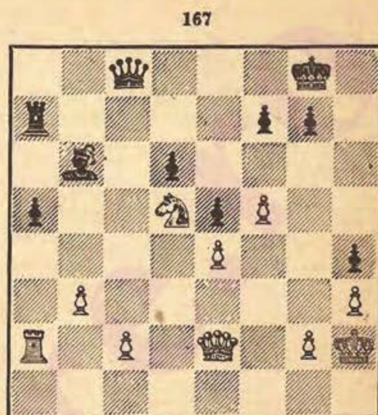
Albul nu se lasă tentat de cîștigarea imediată a pionului a6, ceea ce după 19... Cc4 ar fi dat negrului unele contrașanse, ci menținîndu-se strict în cadrul planului său strategic, elimină calul negru care poate controla punctul d5 și pregătește clasicul final care a survenit și în partida Smîslov-Najdorf, de astă dată fără ca negrul să aibă măcar perechea de nebuni.

19...	Dc7:b6
20. Dd1—e2	Tc8—a8
21. Rg1—h2	0—0
22. Tf2—f1	Ta8—a7
23. Tf1—a1	Tf8—a8
24. Ta1—a2	...

Ultimele mutări ale albului au scos clar în evidență planul său strategic. Negrul are slăbiciuni de pioni la a6 și d6 și de cîmpuri la a5 și d5. In jurul acestor slăbiciuni se concentrează figurile albe pentru a creea maximum de presiune și a forța mărirea treptată a avantajului pozițional. In primul rînd trebuie luat definitiv în stăpînire punctul d5.

24...	Ne7—d8
25. Cb3—a5	Ta8—c8
26. Ca5—c4	Db6—c6
27. Cc4—e3	a6—a5
28. Ta4—c4	Dc6—a6
29. b2—b3	Nd8—b6
30. Tc4:c8+	Da6:c8
31. Ce3—d5	Cf6:d5
32. Cc3:d5	...

167



Avantajul pozițional al albului s-a concretizat. Finalul care urmează constituie încă un exemplu de superioritate a calului asupra nebunului. Gheller valorifică această superioritate cu o tehnică exemplară.

32...	Dc8—c5
33. Ta2—a1	Dc5—f2
34. De2:f2	Nb6:f2
35. Ta1—f1	Nf2—d4
36. c2—c3	Nd4—c5
37. g2—g4	h4:g3+
38. Rh2:g3	Ta7—b7

Acum încearcă negrul să obțină un oarecare contrajoc asupra pionului b3, dar lucrul acesta nu reușește.

39. Tf1—b1	f7—f6
40. Rg3—f3	Rg8—f7
41. Rf3—e2	Tb7—b8
42. b3—b4	g7—g6

Cu scopul de a obține un pion liber pe coloana „e", dar pionul liber alb de pe coloana „b" se dovedește mult mai tare.

43. Re2—d3 ...

Cîștiga și 43. f:g6 R:g6 44. b:c T:b1 45. c6, deoarece după 45... Tb8 46. c7 Te8 urma 47. Ce7+.

43...	g6:f5
44. e4:f5	a5:b4
45. c3:b4	Nc5—d4
46. Tb1—c1	Rf7—g7
47. Tc1—c7+	Rg7—h6
48. Rd3—e4	Rh6—g5
49. Tc7—h7	Nd4—f2
50. Th7—g7+	Rg5—h4

Negrul s-a aventurat cu regele, creînd oarecari amenințări asupra pionului h3, dar albul joacă foarte exact și folosește chiar poziția expusă a regelui advers.

51. Re4—f3	Nf2—e1
52. Rf3—g2	Tb8—f8
53. b4—b5	Ne1—a5
54. b5—b6	Na5:b6

Negrul este silit să dea nebunul deoarece altfel după b6—b7 și Ce7—c6, pionul costă un turn.

55. Cd5:b6	Tf8—b8
56. Tg7—g4+	Rh4—h5

57. Cb6—d5 și negrul cedează.

INDIANA VECHE

Alb: **I. Averbach** Negru: O. Panno

Meciul U.R.S.S.- Argentina, 1954

1. d2—d4	Cg8—f6
2. c2—c4	g7—g6
3. Cb1—c3	Nf8—g7
4. e2—e4	d7—d6
5. Nf1—e2	...

Albul adoptă în această partidă un sistem mai puțin obișnuit de dezvoltare, întîrziind aducerea în joc a calului g1.

5...	0—0
6. Nc1—g5	c7—c5

O greșeală ar fi fost 6... e5 din cauza 7. d:e5 d:e5 8. D:d8 T:d8 9. Cd5. Intenția albului este de a atrage pe negru să joace h7—h6, pentru ca după retragerea nebunului la e3 să cîștige prin Dd2 un tempo.

7. d4—d5	a7—a6
8. a2—a4	Dd8—a5!

Mai slab s-a jucat într-o partidă Averbach-Matanovici (Stockholm 1952) 8... Dc7.

9. Ng5—d2!	...

La 9. Dd2 negrul poate sacrifica un pion prin 9... b5 obținînd un atac puternic. Pierderea de timp legată de retragerea nebunului este compensată de faptul că și negrul va trebui să retragă dama de la a5.

9...	e7—e5?

După părerea marelui maestru Averbach, mutarea aceasta constituie o greșeală strategică, în urma căreia albul obține avantaj, deoarece prin închiderea centrului organizarea atacului pe flancul regelui este mult ușurată.

Continuarea corectă, experimentată într-o partidă de antrenament Averbach-Boleslavski (1953) este 9... e6! 10. Cf3 e:d5 11. e:d5 Ng4 12. 0—0 cu joc aproximativ egal.

10. g2—g4!	Cf6—e8
11. h2—h4	f7—f5

O încercare de a obține contrajoc pe flancul regelui, care nu dă nici un rezultat. Mai bine era 11... Dd8, regrupînd piesele pentru apărare.

12. h4—h5	f5—f4

Blocarea poziției reprezintă cea mai bună șansă a negrului, deoarece altfel după 13. h:g6 h:g6 14. g:f5 jocul s-ar fi deschis în favoarea albului.

13. g4—g5!	...

Pentru a preveni eventualitatea g6—g5, continuînd blocarea poziției. Acum albul amenință h5—h6, după care nebunul negru ar fi fost silit să se

retragă la h8 rămînînd în afară din joc, ceea ce obligă pe negru să elibereze cîmpul f8.

13... Tf8—f7
14. Ne2—g4 ...

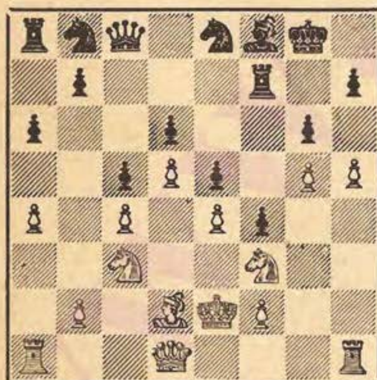
Aplicarea unui cunoscut principiu strategic: albul schimbă nebunul „bun" al negrului contra nebunului său „rău", slăbind prin aceasta în mod deosebit cîmpurile albe din tabăra adversarului, ceea ce îi întăreşte simţitor atacul.

14... Da5—d8

Incercarea 14... N:g4 15. D:g4 Db4 nu reuşeşte tocmai din cauza slăbiciunii cîmpurilor albe: 16. h:g5 h:g5 17. Dc8! Te7 18. b3 şi negrul nu poate lua la b3 din cauza 19. Tb1 D:c4 20. T:b7.

15. Ng4:c8 Dd8:c8
16. Cg1—f3 Ng7—f8
17. Re1—e2 ...

168



Regele alb părăseşte linia 1-a, pentru a permite concentrarea forţelor grele albe pe coloana „h" care va constitui calea principală de-a lungul căreia se va desfăşura atacul albului.

In aşteptarea atacului, negrul îşi regrupează forţele pentru apărare.

17... Tf7—g7
18. Th1—h4 Cb8—d7
19. h5:g6 h7:g6
20. Dd1—h1 Nf8—e7

Mai multă rezistenţă se putea opune prin 20... Rf7, după care atacul alb s-ar fi izbit de dificultăţi mai mari.

21. Th4—h8+ Rg8—f7
22. Dh1—h6 Cd7—f8

Ameninţările tactice ale albului sînt foarte puternice. La 22... Nf8 ar fi urmat 23. Ch4 şi dacă 23... Tb8, atunci 24. Cf5! Tg8 25. Dh7+, iar la 23... Tg8 24. Th7+. De aceea negrul apără cîmpul h7.

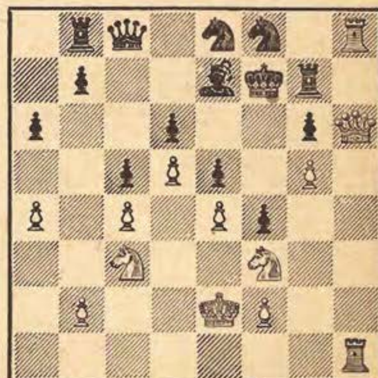
23. Ta1—h1 ...

Acum concentrarea forţelor albe pe coloana „h" este terminată şi se ameninţă sacrificiul nebunului la f4, împotriva căruia negrul n-are apărare suficientă.

23... Ta8—b8

La 23... Nd8 ar fi urmat tot 24. N:f4 e:f4 25. Th4 Re7 26. T:f4. Acelaş sacrificiu ar fi urmat şi la 23... Tg8.

169



24. Nd2:f4! **Dc8—c7**

Poziţia negrului nu se mai poate apăra. După 24... e:f4 25. Th4 amenințarea T:f4+ decide. Cu 24... Dc7 negrul caută să apere suplimentar punctul e5, deoarece la 24... Cd7 ar fi urmat 25. Dh3 Cb6 26. N:e5!.

25. Dh6—h2! ...

Din nou cu amenințarea N:e5

25... **Cf8—d7**
26. Dh2—h3 ...

Acum însă își spune cuvîntul slăbiciunea cîmpurilor albe.

26... **Cd7—f8**
27. Th8:f8+! **Rf7:f8**
28. Dh3—e6 **Tg7—g8**
29. Cf3—h4! ...

Cu aceasta atacul alb triumfă. Punctul g6 nu poate fi apărat și poziția regelui negru se prăbușește complet.

29... **Ne7—d8**
30. Ch4:g6+ **Rf8—g7**
31. Cg6:e5 și negrul cedează.

LISTA EXEMPLELOR DIN LUCRARE

* 4 — Alehin-Opocensky
* 6 — Smislov-Barcza
* 7 — Euwe-Smislov
* 9 — Benkö-Smislov
* 11 — Nimzovici-L. Steiner
15 — Steinitz-Lasker
16 — Botvinnik-Keres
18 — Lasker-Capablanca
19 — Ianovsky-Kupchik
22 — Samarian-Rusenescu
24 — Lilienthal-Smislov
26 — Nimzovici-Taubenhaus
28 — Toluş-Flohr
* 29 — Rubinstein-Lasker
* 34 — Thomas-Alehin
* 35 — Botvinnik-Boleslavski
* 36 — Stahlberg-L. Szabo
37 — Sokolski-Botvinnik
38 — Alehin-Euwe
* 39 — Troianescu-Samarian
* 43 — Nimzovici-Behting
47 — Marshall-Capablanca
48 — Euwe-Alehin
* 50 — Eliskases-Flohr
52 — Levenfiş-Flohr
55 — Lasker-Tarrasch
* 60 — Paulsen-Tarrasch
61 — Nimzovici-Tarrasch
65 — Alehin-Euwe
67 — Lilienthal-Kotov
68 — Zwetkov-Smislov
71 — Kmoch-Alehin
* 73 — Rellstab-Woog
75 — Bogoliubov-Capablanca
* 76 — Rubinstein-Spielman
* 77 — Cehover-Rudakovski
79 — Furman-Vistaneţkis
80 — Sokolski-Plater
81 — Nimzovici-un amator
82 — Ribera-Capablanca
83 — Capablanca-Treybal
86 — Riumin-Zubarev
87 — Capablanca-Tartakower
88 — Lisiţin-Kopaev
89 — Lasker-Eliskases
93 — Botvinnik-Levenfiş
94 — Euwe-Rabinovici
95 — Kopaev-Alatorzev
96 — Najdorf-Lundin
103 — Averbach-Panov
104 — Alehin-Yates
105 — Zukertort-Cigorin
106 — Popa-Halic
107 — Botvinnik-Kottnauer
108 — Becker-Korody
109 — Stoltz-Kashdan
110 — Reti-Rubinstein
111 — Rubinstein-Johner
112 — Marshall-Nimzovici
113 — H. Steiner-Fine
114 — Alehin-Euwe
115 — Lasker-Bauer
116 — Nimzovici-Tarrasch
117 — Alehin-Drewitt
* 118 — Makogonov-Keres
* 120 — Lasker-Tarrasch
122 — Flohr-Botvinnik
* 125 — Flohr-Veltmander
127 — Smislov-Evans
130 — Tarrasch-Rubinstein
131 — Euwe-Alehin
* 134 — Gottschall-Nimzovici
135 — Schlage-Nimzovici
137 — Nimzovici-Buerger
139 — Gunsberg-Cigorin

NOTĂ. — Numărul este al diagramei. Exemplele cu asterisc sînt partide complete

CUPRINSUL:

Introducere: 5

Capitolul I. **Noțiuni de bază** 9

I. Spațiul 9
Lupta pentru stăpînirea centrului 10
Cîteva exemple practice asupra luptei pentru centru 12

II. Figurile 19

III. Timpul 20
Despre tempo 21
Pierderi de tempo — Zugzwang 23

Capitolul II. **Despre principiile strategice** 25
Teoria lui Steinitz. Cigorin - Alehin - Școala șahistă sovietică . 25

Capitolul III. **Despre caracteristicile strategice generale** . . 31

I. Despre cîmpuri slabe și tari 31

II. Despre structura pionilor 35
A. Pionii dubli și cei izolați 36
B. Despre pionul izolat pe coloana „d" (isolani) 38
C. Despre pionii „atîrnați" 44
D. Despre pionii liberi 49
E. Majoritățile de pioni 53
F. Lanțurile de pioni 62
1. Baza lanțului de pioni este apărată. Cum se conduce asediul ei 64
2. Baza lanțului de pioni nu este apărată. Funcțiunile de „blocheur" ale pionilor sînt preluate de figuri. . . 68

III. Despre mobilitatea figurilor 70
A. Nebunii față de poziția pionilor 71
B. Despre mobilitatea turnurilor 77
1. Pioni înapoiați pe coloane semideschise 79
2. Despre coloanele deschise 84
3. Acțiunea turnurilor pe linia 7-a 89
a. Linia 7-a „absolută" în legătură cu pioni liberi . . 90
b. Turnurile dublate dau șah etern 92
c. Mecanismul de remiză turn + cal 93
d. Cîștigul de material 94
e. Jocul combinat al turnurilor pe liniile 7 și 8. Manevra de mat în colțul tablei. 94

4. Pătrunderea turnurilor pe linia 7-a în jocul de mijloc . . 97
C. Valoarea comparată a calului şi nebunului. Perechea de nebuni 99
1. Calul mai tare decît nebunul 100
2. Nebunul mai tare decît calul 104
3. Perechea de nebuni 110
a. Perechea de nebuni ca instrument de atac în jocul de mijloc 110
b. Perechea de nebuni în final 117
D. Manevrele poziţionale împotriva slăbiciunilor adverse . . 126
Capitolul IV. **Teoria şi practica** 135
Partide comentate 136
Smîslov — Najdorf 136
Keres — Kotov 138
Alehin — Fine 141
Capablanca — Lasker 144
Lilienthal — Botvinnik 147
Lilienthal — Kotov 150
Pillsbury — Cigorin 151
Kotov — Novotelnov 154
Smîslov — Botvinnik 156
Kotov — Unzicker 158
Boleslavski — Rosetto 160
Petrosian—Barcza 162
Gheller — Najdorf 165
Averbach — Panno 167
Lista exemplelor din lucrare 171

Nr. 2001
Redactor de carte: S. Samarian
Tehnoredactor: D. Ionescu
Corector: V. Constantinescu

Dat la cules: 16.IX.954; Bun de tipar: 11.V.955; Tiraj: 7000 + 100; Hîrtie c. școlare de 65 gr. m. p.; Coli de tipar 11; Coli de editură 12,65; Ft. 16/61 × 86; Ediția I; A 05247.

Pentru bibliotecile mici indicele de clasificare (84.K)
Pentru bibliotecile mari indicele de clasificare (794)

Tiparul executat: Intrepr. Poligrafică nr. 2, București
c. 1526

LEI 6,35